ISBN4-87025-999-0
C0176 ¥933E
9784870259997
1920176009333
株式会社エニックス
定価:本体933円+税

エニックスミニ百科 34

ドラゴンクエストモンスターズ テリーのワンダーランド 公式ガイドブック3 〜最強マスター究極データブック〜

ENIX

「好きなモンスターに
強い特技を覚えさせたい!」
「お気に入りのモンスターで
対戦に勝ちたい!」
「絶対に対戦で負けない
マスターになりたい!」
そんな最強マスターをめざす
キミたちはもちろん、
0歳〜200歳のご老人まで
(それいいすぎ!)
すべてのマスターたちに贈る、
最強究極のデータブックだ!!

GAME BOY. GAME BOY. COLOR

エニックスミニ百科 34

ドラゴンクエストモンスターズ

MONSTERS

テリーのワンダーランド

公式(こうしき)ガイドブック3

最強(さいきょう)マスター究極(きゅうきょく)データブック

ドラゴンクエスト
モンスターズ
MONSTERS
テリーのワンダーランド
公式ガイドブック3
最強マスター
究極データブック

通信対戦を制する者こそ真の『最強マスター』だ!!

みんなは『ほしふりの大会』はクリアした？　え、そんなのとっくの昔にクリアしたって!?
でも、そのくらいじゃ、まだ最強マスターは名乗れないぞ。ホントに強いマスターは、対戦でもゼッタイ負けないんだって。みんなもガンバって最強をめざしてみようよ！

すべてのマスターへ
〜テリーより〜

ドラゴンクエストモンスターズ エニックス公式ルール

OFFICIAL RULE オフィシャルルール

ルール	内容	説明
ルール1	AI戦闘で戦う	エニックスの公式ルールでは、ＡＩ戦闘で戦うことが原則。「めいれいさせろ」を使うと反則負けになっちゃうぞ。
ルール2	モンスターの系統はすべて違うものに！	仲間は、全部違う系統じゃなきゃダメ。例えばスライムとスラッピーは、一緒のパーティには入れられないのだ。
ルール3	マダンテの使用は1試合につき1回だけ	最強の特技『マダンテ』の使用は１試合につき１回となっているよ。２回使用すると、失格になるので要注意だね。
ルール4	レベル、「＋」の数値に制限なし!!	モンスターのレベルやパラメータには、制限がない。できる限り配合を繰り返して、最強メンバーをそろえよう。

この本の使い方

公式ルールに乗っとった、最強モンスター育成ブック!!

この本には最強のパーティを組むためのいろいろな要素が盛り込まれている。1章から3章までは、パーティを組むまでの流れ。4章は配合テクニック。そして5章では、全モンスターのデータが満載だ。この情報をどう料理するかは、プレイヤーであるキミ次第だよ！

この本を読んで、どのようなパーティを組むかはキミの判断にかかってくるぞ。

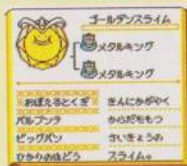
1章の内容 ●モンスター選び

KEY WORD──キーワード──
じゃあ、どんなモンスターを選ぶ？

この章は、パーティにいれるモンスターの選び方についてのページだ。各系統ごとに全モンスターのカンタンな能力データも掲載している。これを参考に目標とするモンスターを選んでみよう。

成長力、それとも耐性？キミならどこを重視してモンスターを選ぶ!?

7ページから

2章の内容 ●特技の選択

KEY WORD──キーワード──
こんな技を覚えさせるといいよ

この章は、モンスターに覚えさせる特技のページ。このゲームでは基本的に配合によって、どの技でも覚えることができるよね。そこで、ここでは対戦に役立つ技だけをピックアップしていくぞ！

21ページから

3章の内容 ●パーティの編成

KEY WORD──キーワード──
こんなパーティがオススメかな

「理想的なパーティを教えて！」というプレイヤーは、この章を参考にしてほしい。ここでは編集部オリジナルのサンプルパーティを紹介しているぞ。まずは、このパーティをめざしてみては？

これが耐性や覚えさせる特技を厳選して組まれた、パーティのひとつだぞ。

41ページから

4章の内容 ●配合テクニック

KEY WORD──キーワード──
いろんな配合方法があるぞ

目的に応じた配合方法を紹介しているのがこの章。配合は最強のモンスター作りの重要なポイントになってくる。その方法を間違えないためにも、ここで配合テクニックをマスターしておこう。

配合をひとつ間違えると、せっかくの強力モンスターが台ナシになることも。

51ページから

5章の内容 ●モンスターズファイル

KEY WORD──キーワード──
ベスト配合をお教えします

全215体のモンスターズファイルの章。ここではそのモンスターに関するあらゆるデータ、おすすめの配合法も掲載している。特に特技に対する耐性が一目でわかる、モンスター耐性グラフは必見だ。

59ページから

（すべては『最強』の称号を得るための道しるべ………）

ドラゴンクエストモンスターズ
MONSTERS
テリーのワンダーランド

CONTENTS

もくじだよ!

さぁ冒険にしゅっぱ〜つ!

第1章

モンスターの選び方

もんすたーのえらびかた

モンスターの選び方

最強モンスター作りの記念すべき第一歩！

キミのめざすパーティには、どの種族のモンスターがふさわしいのか？　まずはこの目標を決めることから始めよう。

すでに仲間にいる種族を強くしたいのか、それともまだ手にしたことのない種族まで配合を繰り返すのか。最終的なビジョンをアタマに入れて育てることが重要だ。

エニックスの公式ルールでは、3匹とも違う系統でないとダメなんだ。

モンスター選びの決め手となる3大要素

POINT 1 耐性に優れている

相手の特技に対する防御特性が、「耐性」なんだ。この優劣が、対戦の勝敗をわけることだってある。少しでも耐性の優れたモンスターを選びたいものだね。

POINT 2 成長力に優れている

成長力……ようするにパラメータの上がり具合のこと。少しでもパラメータの高いモンスターの方が、対戦で有利になることは言うまでもないぞ。

POINT 3 覚える技が優れている

『ビッグバン』『マダンテ』などといった、強力な特技を覚えるモンスターも捨てがたい。受け継がせたい特技をもつモンスターは、事前にチェックしておこう。

ドラゴンクエストモンスターズに登場する215匹10系統をデータから見る！

系統別紹介（けいとうべつしょうかい）

各系統ごとにモンスターを見るとある傾向が見えてくる！

覚える特技や成長力はモンスターごとにバラバラ。だが、耐性には系統ごとに、ある程度の共通する部分が見られる。これが各系統の特徴を作りだしているのだ。

ここでは、そのような各系統の特徴について紹介していくぞ。

同じ系統のモンスターはパーティに入れられないのでアタマを悩まされるぞ。

系統別紹介 ページの見方

- 系統を代表するモンスターイラスト
- 系統の特徴
- 系統のおすすめモンスター。特にすすめたいものは「特おすすめの1匹」という表記になっている
- 系統名
- 系統に属するモンスターの数
- 系統に属するモンスターの平均耐性グラフ。あくまで平均値なので目安程度に見てほしい。Aがその技に強いことを示し、B→C→Dになるほど、弱くなる。項目については61ページを参照してほしい。
- 系統に属するモンスターデータ&索引

データの見方

耐性……耐性の強さを示す、編集部が独自に算出した数値。数値が大きいほど、優れた耐性をもつということ。

HP・MP・攻（攻撃）・守（守備力）の成長力　Aが最も成長し、Dが成長しないことを示す。

ページ…5章のモンスターズファイルに対応している索引

おなじみのモンスターだけど磨けばキラリと光る！

スライム系

種族数 20匹

マダンテには比較的強い系統 育て方次第でエース候補に！

補助系の呪文に強い耐性をもつ。しかし、何より大きいのが『マダンテ』に強い系統だということ。これは対戦では、かなり大きなポイントになってくるぞ。また、メタル系の耐性の強さは要チェック。

スライム系の平均耐性

スライム

だれもが知っている、おなじみモンスター。でも『マダンテ』を覚えるって知ってた？

超おすすめの1匹

ゴールデンスライム

メタル系の最強種族。相手のどんな呪文もうけつけず、当然『マダンテ』にも強いぞ。

簡易能力データ&索引

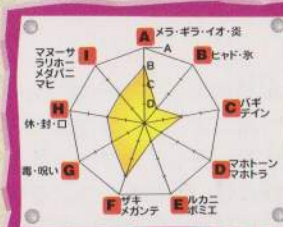
種族	耐性	HP	MP	攻	守	ページ
キングスライム	61	C	D	D	D	62
ゴールデンスライム	86	E	A	D	A	63
ストーンスライム	48	D	B	D	C	64
スライム	41	D	C	D	C	65
スライムつむり	46	C	B	C	D	66
スライムツリー	48	D	C	C	D	67
スライムナイト	51	D	E	D	D	68
スライムファング	49	A	E	C	D	69
スライムボーグ	53	C	C	D	D	70
スラッピー	47	D	E	D	C	71
ドラゴスライム	49	D	B	D	C	72
はぐれメタル	83	E	A	D	A	73
はねスライム	46	D	E	C	C	74
バブルスライム	50	C	E	C	C	75
ぶちキング	60	C	C	C	C	76
ぶちスライム	46	C	E	C	E	77
ホイミスライム	50	C	D	C	C	78
ボックススライム	46	C	B	D	D	79
メタルキング	83	E	A	D	A	80
メタルスライム	83	E	A	C	A	81

[illegible]だけでなく、見た目のカッコ良さも魅力的

ドラゴン系

種族数 25匹

[illegible]・[illegible]系の攻撃呪文には めっぽう強い系統だが……

メラ・ギラ・イオ、そして炎系には、圧倒的に強い耐性をもつ系統。ただし、それ以外の耐性はイマイチ……。対戦用のパーティに加えるなら、一部の上級モンスターにとどめた方が無難かもね。

ドラゴン系の平均耐性

おすすめの1匹

リザードマン

「ギガスラッシュ」を覚える貴重なモンスター。この技が欲しいときにはぜひ配合相手に！

超おすすめの1匹

しんりゅう

あらゆる耐性が優れた、ドラゴン系の最強モンスター。パラメータの伸びも抜群に良い。

簡易能力データ&索引

種族	耐性	HP	MP	攻	守	ページ
アンドレアル	46	D	D	D	C	82
ウイングスネーク	47	D	C	D	C	83
おおイグアナ	40	C	C	C	D	84
ガメゴン	39	D	C	C	D	85
キングコブラ	45	C	C	D	D	86
グレイトドラゴン	60	D	E	C	D	87
コアトル	57	A	D	D	D	88
コドラ	40	D	C	C	D	89
しんりゅう	76	A	A	A	C	90
スカイドラゴン	60	D	C	D	D	91
ソードドラゴン	38	C	E	C	D	92
[illegible]ザウルス	40	D	C	D	C	93
とさかへび	40	D	E	D	E	94
ドラゴン	36	C	E	D	D	95
ドラゴンキッズ	43	B	E	C	E	96
ドラゴンマッド	41	D	E	D	E	97
バトルレックス	58	C	D	A	D	98
フーセンドラゴン	40	C	D	D	C	99
フェアリードラゴン	38	C	D	C	D	100
プテラノドン	38	D	C	C	E	101
ポイズンリザード	41	D	D	D	D	102
やまたのおろち	61	C	D	C	D	103
ライバーン	44	D	E	C	D	104
リザードフライ	38	C	C	C	C	105
リザードマン	38	C	B	D	D	106

覚える補助系の特技が、対戦で威力を発揮！

獣(けもの)系

種族数 25匹

ステータス変化系の特技には強い耐性をもつ系統

獣系のモンスターは『ルカニ』や『ボミエ』といったステータス変化系、そして1ターン休み系の特技に強い耐性をもつ。でも攻撃呪文にはめっぽう弱いので、対戦で使うなら育て方が勝負だ！

獣系の平均耐性

ユニコーン

『ホイミ』『ザオラル』といった回復呪文を覚える。配合相手としても使えるモンスターだ。

キングレオ

獣系の弱点である攻撃呪文の耐性もまずまず。だが最強クラスとしては、やや物足りない。

簡易能力データ&索引

種族	耐性	HP	MP	攻	守	ページ
アイアンタートル	42	C	E	C	C	107
アルミラージ	38	C	E	D	C	108
アントベア	33	D	E	C	C	109
イエティ	45	C	C	D	C	110
おおきづち	42	C	D	C	C	111
かまいたち	39	D	D	D	D	112
キャットフライ	38	C	B	D	C	113
キラーエイプ	40	D	E	D	B	114
キラースコップ	42	D	D	C	C	115
キラーパンサー	48	D	E	C	D	116
キングレオ	65	D	D	C	C	117
グリズリー	42	D	E	A	E	118
ゴートドン	49	D	C	C	D	119

種族	耐性	HP	MP	攻	守	ページ
スーパーテンツク	42	C	E	D	C	120
スカルガルー	41	D	B	C	C	121
ストロングアニマル	41	C	E	A	D	122
ダークホーン	60	C	E	D	C	123
バオーム	47	C	C	D	C	124
ビックアイ	49	D	C	D	C	125
ファーラット	40	D	C	C	C	126
フェアリーラット	42	C	E	D	D	127
ベロゴン	42	D	E	D	C	128
ミノーン	38	D	E	C	C	129
ももんじゃ	40	D	C	D	D	130
ユニコーン	50	D	D	D	D	131

1ターン休み系の技に強く、早い成長も魅力

鳥(とり)系

種族数 20匹

バギとデイン系の攻撃に強い、補助系特技のエキスパート！

デインやバギ系には強いが、メラやイオ系には弱い系統。なるべく相手の呪文は『マホトーン』などで封じてしまいたい。ハイレベルな対戦では、最強クラスのモンスターを育てないと厳しいかも…。

鳥系の平均耐性

おすすめの1匹

サンダーバード

とても強力な特技『ギガスパーク』を覚える。レベルアップも早く、おすすめの種族だ。

超おすすめの1匹

にじくじゃく

なんといっても一番の魅力は『マダンテ』を覚える点。耐性も全体的に強く、イチオシだ。

簡易能力データ&索引

種族	耐性	HP	MP	攻	守	ページ
あばれうしどり	38	D	C	C	C	132
おおにわとり	33	C	E	D	C	133
ガンコどり	46	D	C	D	D	134
キメラ	38	C	D	D	C	135
キラーグース	42	C	D	C	D	136
サンダーバード	48	D	E	D	C	137
ダックカイト	38	C	C	C	C	138
デスフラッター	40	D	D	C	C	139
デッドペッカー	41	C	E	D	D	140
ドラキー	33	C	E	C	D	141

種族	耐性	HP	MP	攻	守	ページ
にじくじゃく	68	A	A	D	C	142
はなカワセミ	40	D	C	C	E	143
ひくいどり	47	D	D	D	C	144
ピッキー	42	C	C	D	C	145
ファンキーバード	49	D	D	C	C	146
ヘルコンドル	45	D	C	C	C	147
ホークブリザード	47	D	E	C	C	148
ミストウイング	37	C	C	C	D	149
モーザ	44	D	B	D	D	150
ロックちょう	48	A	D	C	D	151

意外にも回復役に最適な系統なのだ！

植物(しょくぶつ)系

種族数 20匹

呪文を封じられにくいので パーティの回復役に！

鳥系と同様、バギ、デイン系には強い耐性をもつ植物系。マホトーンをはじめ、1ターン休み系にも強いため、パーティの回復役に最適だ。また、「わたぼう」もこの植物系に属しているぞ。

植物系の平均耐性

おすすめの1匹 ローズバトラー

植物系では数少ない、攻撃タイプの特技をもつ種族。『れんぞくこうげき』を覚える。

超おすすめの1匹 わたぼう

耐性、パラメータの成長の早さ、どれをとっても最高クラス。ぜひパーティに加えたい。

簡易能力データ&索引

種族	耐性	HP	MP	攻	守	ページ
エビルシード	47	C	C	C	E	152
オニオーン	42	D	D	D	C	153
ガップリン	43	D	C	C	D	154
かりゅうそう	43	D	A	B	C	155
きりかぶおばけ	37	C	C	E	E	156
コハクそう	41	C	C	C	C	157
サボテンボール	42	C	C	C	D	158
じんめんじゅ	51	C	D	C	C	159
ダンスキャロット	48	C	D	E	D	160
はなまどう	42	C	D	D	C	161
ビーンファイター	44	D	D	C	D	162
ひとくいそう	52	C	D	D	D	163
ふゆうじゅ	42	C	D	D	C	164
ヘルボックル	49	D	C	C	E	165
マタンゴ	45	D	C	C	C	166
マッドプラント	46	D	C	C	D	167
マンイーター	50	D	C	D	E	168
マンドラゴラ	49	D	C	E	B	169
ローズバトラー	64	C	A	C	D	170
わたぼう	82	B	A	C	D	171

状態異常に対する耐性がウリ

虫(むし)系

種族数 20匹

ラリホーなんて怖くない 成長の早さにも注目だぞ！

眠り、混乱、毒、マヒ、呪いなどの、状態異常に関する耐性はとても強い。全体的に成長も早く、育てやすい系統といえるだろう。ただし、コレといった強力種族が少ないのが難点。

虫系の平均耐性

おすすめの1匹 リップス

めずらしい『ばふばふ』の特技を覚えてくれる、唯一のモンスター。お好きな人はどうぞ。

超おすすめの1匹 さそりアーマー

虫系最強の種族。耐性は全般的に強く、能力も高い。対戦向きの特技も覚えてくれるぞ。

簡易能力データ&索引

種族	耐性	HP	MP	攻	守	ページ
おおなめくじ	42	C	C	D	C	172
おおみみず	41	D	C	D	C	173
キャタピラー	40	D	E	C	D	174
キリキリバッタ	33	C	E	C	D	175
ぐんたいアリ	33	C	E	C	C	176
ぐんたいガニ	40	D	C	D	D	177
さそりアーマー	65	D	D	C	C	178
じんめんちょう	38	C	E	D	E	179
せみもぐら	41	D	C	D	C	180
ダンジョンえび	45	C	B	D	A	181
テールイーター	42	C	B	D	C	182
デスファレーナ	42	D	C	D	C	183
とうちゅうかそう	40	C	D	B	C	184
ドロル	45	C	B	D	D	185
はさみくわがた	40	D	E	D	D	186
ヘルホーネット	44	D	E	D	D	187
ホーンビートル	48	D	D	C	D	188
メーダ	42	C	C	D	E	189
よろいムカデ	44	D	B	C	D	190
リップス	41	C	C	C	C	191

どれを選ぶか迷うほどバラエティー豊かな系統

悪魔(あくま)系

種族数 25匹

全体的に耐性の優れた系統
特に攻撃呪文には強い！

どの攻撃呪文に対しても強い耐性をもち『ザキ』などの即死系も効きにくい。さらに能力の平均値も高く、バランスの良い系統と言えるぞ。問題なのは、飛び抜けて強い種族がいない点だけだろう。

悪魔系の平均耐性

アクバー

かなり優れた耐性をもつ1匹。しかも使える特技『せいしんとういつ』まで覚えるぞ。

ジャミラス

「デュラン」と迷うところだが、超おすすめは、この種族に決定。決め手は覚える特技だ。

簡易能力データ&索引

種族	耐性	HP	MP	攻	守	ページ
アークデーモン	47	D	D	C	C	192
アクバー	59	C	A	C	D	193
あくまのきし	49	C	C	C	D	194
アンクルホーン	53	D	C	C	D	195
オーガー	45	D	C	D	C	196
オーク	48	D	E	D	D	197
おおめだま	44	D	C	D	D	198
ギガンテス	46	A	E	A	E	199
きりさきピエロ	47	C	C	D	C	200
グレムリン	39	D	E	C	E	201
グレンデル	47	C	E	C	C	202
じごくのもんばん	50	C	C	C	D	203
シルバーデビル	43	C	C	D	C	204

種族	耐性	HP	MP	攻	守	ページ
ジャミラス	54	D	C	C	C	205
スカルライダー	47	C	C	C	D	206
ずしおうまる	49	D	E	C	D	207
ダークアイ	46	C	C	B	D	208
デビルアーマー	46	D	E	C	A	209
デュラン	65	A	C	C	D	210
ピクシー	48	C	E	D	C	211
ひとつめピエロ	39	B	E	E	C	212
ベビーサタン	43	D	E	E	E	213
ヘルビースト	45	D	B	D	D	214
メドーサボール	46	C	D	D	D	215
ライオネック	52	D	C	D	D	216

耐性の面から見ると、ホントに苦しい系統……

ゾンビ系

種族数 20匹

状態異常系の特技は
ほぼシャットアウト！

マヌーサ、ラリホー、ザキ、メガンテ系に強く、毒、マヒ、呪いなど、状態異常系に対する耐性もなかなかのモノ。しかし、攻撃呪文や1ターン休み系に対する耐性は弱いので注意しよう。

ゾンビ系の平均耐性

しにがみきぞく

「ベホマラー」を覚えるモンスター。[illegible]力もけっこう所有するので、配合用におすすめ。

ワイトキング

ゾンビ系の最強種族で、耐性の強さはかなりのモノ。さらに『パルプンテ』も覚えるぞ。

簡易能力データ&索引

種族	耐性	HP	MP	攻	守	ページ
アニマルゾンビ	44	C	D	C	C	217
ウインドマージ	48	D	D	D	C	218
エビルスピリッツ	50	D	C	D	C	219
がいこつけんし	49	D	C	C	C	220
くさったしたい	39	C	D	D	C	221
ゴースト	48	C	C	D	C	222
しにがみ	51	D	E	D	C	223
しにがみきぞく	55	D	E	A	D	224
シャドー	43	C	D	D	D	225
しりょうのきし	47	C	E	D	C	226

種族	耐性	HP	MP	攻	守	ページ
スカルゴン	47	D	E	C	D	227
ダーククラブ	44	C	C	D	D	228
ナイトウイプス	46	C	E	B	E	229
ボーンプリズナー	43	D	D	C	C	230
まおうのつかい	65	C	D	A	C	231
マッドロン	46	D	B	C	C	232
マネマネ	42	C	D	E	E	233
マミー	46	D	C	C	C	234
やたがらす	44	D	C	C	C	235
ワイトキング	66	D	C	D	D	236

パラメータはけっこう強いけど、耐性がねぇ……

物質(ぶっしつ)系

種族数 25匹

なぜか吹雪系にはめっぽう強いんだ！

この系統の耐性は、種族によってばらつきが見られる。比較的、共通しているのは、ヒャド、吹雪、ザキ、メガンテ系に強いというところ。それ以外の耐性は、イマイチってトコかな……。

物質系の平均耐性

おすすめの1匹 うごくせきぞう

パラメータ成長力は抜群に良い。しかも対戦向きの特技『めいそう』を覚えてくれるぞ。

超おすすめの1匹 ゴールデンゴーレム

耐性の強さは????系にも匹敵する。さらに覚える特技もすばらしいぞ。文句なしの1匹だ。

簡易能力データ&索引

種族	耐性	HP	MP	攻	守	ページ
あくまのカガミ	38	D	C	C	D	237
あくまのつぼ	42	C	D	D	C	238
うごくせきぞう	49	C	B	C	C	239
エビルワンド	37	D	D	C	C	240
おどるほうせき	40	D	C	C	C	241
おばけキャンドル	34	C	B	D	D	242
ギズモ	35	D	D	C	D	243
キラーマシン	46	C	E	D	D	244
ゴールデンゴーレム	78	C	D	C	A	245
ゴーレム	42	C	E	C	D	246
さまようよろい	39	D	E	D	D	247
トーテムキラー	38	C	C	C	C	248
とげぼうず	36	C	D	D	C	249
どろにんぎょう	38	C	E	D	D	250
ネジまきどり	36	D	D	E	D	251
のろいのランプ	42	C	C	C	D	252
ばくだんいわ	46	D	C	C	D	253
バルザック	41	D	C	C	D	254
ひとくいサーベル	40	C	E	C	C	255
ひょうがまじん	42	D	D	C	C	256
マドハンド	31	C	D	C	D	257
ミステリドール	38	D	C	C	C	258
ミミック	43	A	B	D	C	259
メタルドラゴン	41	C	D	D	C	260
ようがんまじん	44	C	C	C	C	261

文句なしの最強系統。問題はどれを選ぶかだけ

????系

種族数 15匹

耐性に関してはパーフェクト さすが最強の系統だ！

耐性、能力には、もはやケチのつけようがない。最強パーティをめざすなら欠かせない系統だろう。あとはこの中の、どのモンスターを選ぶかが重要。特技、耐性を考慮して、慎重に選ぼう。

????系の平均耐性

おすすめの1匹 ダークドレアム

耐性、能力的には最強クラス。ただ、配合に「わたぼう」が必要なのがネックになる。

超おすすめの1匹 ゾーマ

耐性はダークドレアムとほぼ同等できわめて最高に近い。覚える特技も強力なモノ揃いだ。

簡易能力データ&索引

種族	耐性	HP	MP	攻	守	ページ
エスターク	76	A	A	A	C	262
シドー	74	C	A	C	D	263
ゾーマ	85	C	A	A	D	264
ダークドレアム	82	A	A	A	C	265
デスタムーア	78	C	A	A	D	266
デスタムーア(最終)	83	A	A	A	C	267
デスタムーア(変身)	79	C	A	A	D	268
デスピサロ	74	D	A	A	D	269
ハーゴン	71	D	A	D	D	270
バラモス	74	D	A	D	D	271
ミルドラース	80	D	A	A	D	272
ミルドラース(変身)	76	A	A	A	D	273
ムドー	78	D	A	A	C	274
りゅうおう	71	D	A	D	D	275
りゅうおう(DRAGON)	81	D	A	C	D	276

コラム 1

みんな知ってた？

おすすめテクニック

配合や育成にも役立つ、お得な情報を集めてみたよ。ぜひ冒険の参考にしてね！

1 ラクチンレベルアップ！

ドラクエの世界で、経験値をドッサリくれるモンスターと言えば、やっぱり「はぐれメタル」だよね。このモンスターが出現するのは、しはいのとびらの21階から29階の間なんだ！

りゅうお	アクバー	わたぼっ
H493	H228	H352
M368	M486	M788

▶たたかう　どうぐ
さくせん　にげる

1匹倒せば、約2万の経験値が入る。これが2匹だと……!!

2 モンスター捕獲率アップ！

お目当てのモンスターを仲間にする、とびきりの情報を教えよう。その方法とは『アストロン』を唱えること。こうすれば味方はダメージを受けずに、3回敵に肉を投げられるのだ！

りゅうお	アクバー	わたぼっ
H774	H378	H538
M847	M507	M546

りゅうおたちの
からだが てつのかたまりになった！

味方が「アストロン」で固まっている間に、肉を投げまくれ！

3 欲しいモンスターゲット！

他国マスターが出現したときは「たびのしおり」でセーブするといいよ。こうすれば再開するたびに、他国マスターのモンスターが変化するんだ。お目当ての種族が出るまでねばろう！

他国マスターを見つけたらすぐに「たびのしおり」でセーブ！

第2章

特技を覚えさせよう

とくぎをおぼえさせよう

選べる技はこれだけあるよ

& 思いつく特技 26ページ

リストの見方（みかた）

LV=覚える基準レベル　MP=消費MP
※覚える基準レベルはパラメータにより多少前後します。

属性	特技名	LV	MP	効果
攻撃	あくまぎり	13	3	悪魔系の敵１体に大ダメージ。
1ターン休み	あしばらい	7	1	敵１体を１ターン行動不能にする。
防御	アストロン	16	2	味方全体が３ターンの間、無敵状態に。ただし行動もできない。
ラリホー	あまいいき	11	3	敵全体を眠らせる。
イオ	イオ	5	5	敵全体に25前後のダメージ。
イオ	イオナズン	30	15	敵全体に140前後のダメージ。
イオ	イオラ	15	8	敵全体に60前後のダメージ。
補助	いきをすいこむ	18	0	自分の次のターンの息攻撃で与えるダメージがアップ
補助	いてつくはどう	21	7	敵全体にかかっている、敵に有利な効果・状態を解除する。
デイン	いなずま	11	3	いなずまを呼び、敵全体に50前後のダメージ。
デイン	いなずまぎり	12	3	敵１体をいなずまの力で斬りつける。
防御	うけながし	19	4	自分への打撃攻撃を、自分以外の敵・味方のだれかに受け流す。
攻撃	えだはらい	13	3	植物系の敵１体に大ダメージ。
防御	おいかぜ	12	6	術者が受ける息攻撃を、息を吐いた敵に一度だけ跳ね返す。
攻撃	おおごえでさけぶ	24	8	敵のだれかを攻撃。最大８回連続で攻撃する。
1ターン休み	おたけび	15	3	敵全体を１ターン行動不能にする。
踊り封じ	おどりふうじ	17	6	敵全体の踊りを封じ込める。
メラ	かえんぎり	12	3	敵１体を炎の力で斬りつける。
炎	かえんのいき	11	4	炎を吐いて、敵全体に40前後のダメージ。
吹雪	かがやくいき	31	16	吹雪を吐いて、敵全体に170前後のダメージ。
バギ	かまいたち	14	3	敵１体に術者のレベルに応じたダメージを与える。
攻撃	がんせきおとし	17	5	岩石を落として、敵全体に110前後のダメージ。
補助	きあいをためる	13	3	ターンの最後に敵１体に大ダメージ。
回復	キアラル	7	2	味方全体の混乱状態を治療する。
回復	キアリー	6	2	味方１体の毒・猛毒の状態を治療する。
回復	キアリク	9	2	味方全体のマヒ・眠り状態を治療する。
攻撃	ギガスラッシュ	34	20	剣の力で敵１体に380前後のダメージ。
デイン	ギガデイン	31	15	敵全体に200前後のダメージ。
防御	きょうふう	20	10	いきを吐いた敵へ、そのいきを味方の人数分だけ跳ね返す。
ギラ	ギラ	4	4	敵全体に20前後のダメージ。

属性	特技名	LV	MP	効果
補助	くちぶえ	5	0	敵を呼び寄せる。
息封じ	くちをふさぐ	18	6	敵１体のいきを封じ込める。
バギ	グランドクロス	29	20	敵全体に195前後のダメージ。特にゾンビ系に効果大。
補助	くらいきり	23	8	敵味方の呪文を使えなくする。いてつくはどうで解除可能。
攻撃	けものぎり	13	3	獣系の敵１体に大ダメージ。
攻撃	こうらがえし	13	3	虫系の敵１体に大ダメージ。
吹雪	こおりのいき	11	4	吹雪を吐いて、敵全体に50前後のダメージ。
吹雪	こごえるふぶき	21	8	吹雪を吐いて、敵全体に100前後のダメージ。
回復	ザオラル	15	10	味方１体をHP半分で生き返らせるが、失敗する場合もある。
回復	ザオリク	28	20	味方１体をHP全快で確実に生き返らせる。
ザキ	ザキ	17	4	敵１体を即死させる。
1ターン休み	さそうおどり	15	2	敵全体を踊りに誘い、１ターン行動できなくする。
攻撃	さみだれぎり	16	5	敵全体に斬りつける。
攻撃	サムシンしょうかん	31	20	味方側にサムシンを呼び出して戦闘に参加させる。
ザキ	ザラキ	25	7	敵全体を即死させる。
デイン	ジゴスパーク	35	25	地獄のいかずちで、敵全体に250前後のダメージ。
攻撃	しっぷうづき	13	2	ターンの最初に敵１体を攻撃する。
ザキ	しのおどり	21	6	踊りの力で敵全体の息の根を止める。
炎	しゃくねつ	31	16	炎を吐いて、敵全体に160前後のダメージ。
回復	シャナク	8	2	戦闘中は味方全員、通常時は味方１体の呪い状態を治療する。
バギ	しんくうぎり	12	3	敵１体を真空の力で斬りつける。
バギ	しんくうは	20	6	敵全体に術者のレベルに応じたダメージを与える。
1ターン休み	すいめんげり	13	3	敵全体を１ターン行動不能にする。
補助	スカラ	3	2	味方１体の守備力をアップさせる。
補助	スクルト	7	3	味方全体の守備力をアップさせる。
攻撃	すてみ	15	1	敵１体に大ダメージを与えるが、そのターンに受けるダメージもアップ。
マヌーサ	すなけむり	11	2	敵全体の攻撃がミスしやすくなる。
防御	すべてをすいこむ	14	2	1ターンの間、術者が敵のいきを受け止めて、敵に跳ね返す。
攻撃	スライムたたき	13	3	スライム系の敵１体に大ダメージ。
補助	せいしんとういつ	19	0	自分の次のターンの行動が２回連続になる。
回復	せいれいのうた	28	20	次のターンに死者を復活させるが、失敗することもある。
攻撃	ゾンビぎり	13	3	ゾンビ系の敵１体に大ダメージ。
メガンテ	たいあたり	13	1	敵１体にダメージを与えるが、自分にもダメージ。
攻撃	だいせつだん	13	3	物質系の敵１体に大ダメージ。
防御	だいぼうぎょ	15	3	すべての攻撃によるダメージを10分の１に軽減する。
補助	たかくとびあがる	21	5	1ターン目は打撃攻撃を無効化し、次のターンで敵１体に大ダメージ。
攻撃	タッツウしょうかん	21	20	味方側にタッツウを呼び出して戦闘に参加させる。
補助	ちからをためる	15	0	次のターンの自分の攻撃で与えるダメージがアップする。
攻撃	つばめがえし	13	3	鳥系の敵１体に大ダメージ。

属性	特技名	LV	MP	効果
吹雪	つめたいいき	4	2	吹雪を吐いて、敵全体に20前後のダメージ。
攻撃	デアゴしょうかん	26	20	味方側にデアゴを呼び出して戦闘に参加させる。
デイン	デイン	7	5	敵全体に45前後のダメージ。
毒	どくこうげき	6	2	敵１体を攻撃し、毒に冒す。
毒	どくのいき	10	3	敵全体を毒に冒す。
メガンテ	とっこう	19	1	敵１体のHPを１にして、自分のHPも１になる。
補助	ドラゴラム	24	9	ドラゴンに変身。特技は「はげしいほのお」「いてつくはどう」に。
攻撃	ドラゴンぎり	13	3	ドラゴン系の敵１体に大ダメージ。
補助	トラマナ	11	2	異世界のダメージ床をそのフロアだけ無効にする。
攻撃	なかまをよぶ	18	4	敵のだれかを攻撃。最大４回連続で攻撃する。
1ターン休み	なめまわし	8	2	敵１体を１ターン行動できなくする。
防御	におうだち	13	4	味方全体が受ける敵からの行動をみがわりする。
ラリホー	ねむりこうげき	8	2	敵１体を攻撃し、眠らせる。
呪い	のろいのことば	16	3	敵全体を呪い状態にする。
補助	バイキルト	18	6	味方１体の攻撃力が２倍になる。
バギ	バギ	3	2	敵全体に15前後のダメージ。
バギ	バギクロス	28	8	敵全体に130前後のダメージ。
バギ	バギマ	12	4	敵全体に40前後のダメージ。
攻撃	ばくれつけん	25	6	敵のだれかを４回連続攻撃する。
炎	はげしいほのお	21	8	炎を吐いて、敵全体に85前後のダメージ。
攻撃	バズウしょうかん	36	20	味方側にバズウを呼び出して戦闘に参加させる。
回復	ハッスルダンス	19	12	味方全体のHPを70～80回復する。
1ターン休み	ぱふぱふ	11	1(2)	術者が♀の場合は1ターン休み（♂の場合はダメージ）。
特殊	パルプンテ	41	20	何が起こるかわからない。
補助	ピオラ	2	2	味方１体の素早さをアップさせる。
補助	ピオリム	6	3	味方全体の素早さをアップさせる。
回復	ひかりのはどう	24	7	味方全体にかかっている、味方に不利な効果・状態を解除する。
メラ	ビッグバン	37	30	大爆発で、敵全体に350前後のダメージ。
炎	ひのいき	4	2	炎を吐いて、敵全体に20前後のダメージ。
ルカニ	ひゃくれつなめ	14	4	敵1体を1ターン行動できなくし、さらに守備力を1にする。
ヒャド	ヒャダルコ	13	5	敵全体に50前後のダメージ。
ヒャド	ヒャド	6	3	敵全体に30前後のダメージ。
ザキ	ぶきみなひかり	15	2	敵全体が特技・呪文に弱くなる。
マホトラ	ふしぎなおどり	11	0	踊りの力で、敵１体のMPを減らす。
防御	フバーハ	19	3	炎・吹雪系の息攻撃による、味方全員のダメージを半減する。
ギラ	ベギラゴン	27	10	敵全体に100前後のダメージ。
ギラ	ベギラマ	11	6	敵全体に35前後のダメージ。
回復	ベホイミ	11	5	味方１体のHPを75～90回復する。
回復	ベホマ	17	7	味方１体のHPを全回復する。

属性	特技名	LV	MP	効果
[illegible]	ベホマズン	29	36	味方全体のHPを全回復する。
[illegible]	ベホマラー	21	18	味方全体のHPを90～120回復する。
[illegible]	ホイミ	2	2	味方１体のHPを30～40回復する。
[illegible]	ボミエ	4	3	敵１体の素早さをダウンさせる。
[illegible]	ボミオス	8	4	敵全体の素早さをダウンさせる。
[illegible]	マジックバリア	20	3	味方全体が特技・呪文の効きにくい状態になる。
[illegible]	まじんぎり	16	3	敵１体に会心の一撃と同ダメージを与えるが、ミスも多い。
[illegible]	マダンテ	39	全MP	すべてのMPを解放して、敵全体にダメージ。
[illegible]	マヌーサ	11	3	敵全体の攻撃をミスしやすくする。
[illegible]	まねまね	22	4	自分が受けた行動をマネして返す。
[illegible]	マヒこうげき	10	3	敵１体を攻撃し、マヒさせる。
[illegible]	マヒャド	26	12	敵全体に90前後のダメージ、
[illegible]	マヒャドぎり	12	3	敵１体を氷の力で斬りつける。
[illegible]	まぶしいひかり	13	2	敵全体の攻撃がミスしやすくなる。
[illegible]	マホカンタ	21	4	敵から受けた呪文を何度でも跳ね返す。
[illegible]	マホキテ	14	2	術者が受けた特技の消費MPと同じだけのMPを吸収する。
[illegible]	マホターン	17	4	敵から受けた呪文を一度だけ跳ね返す。
[illegible]	マホトーン	10	3	敵全体の呪文を封じ込める。
[illegible]	マホトラ	8	0	敵１体のMPを吸収する。
[illegible]	マホトラおどり	13	0	踊りの力で、敵１体のMPを吸収する。
[illegible]	みかわしきゃく	10	1	敵の攻撃をかわしやすくする。
[illegible]	みがわり	6	2	味方１体が受ける敵からの行動をみがわりする。
[illegible]	みなごろし	13	3	敵味方のだれか１体に会心の一撃と同ダメージを与える。
[illegible]	めいそう	27	8	自分のHPを500回復する。
[illegible]	メガザル	33	全MP	術者は死ぬか瀕死になり、その他の味方にはベホマ・ザオリクの効果。
[illegible]	メガザルダンス	31	全MP	仲間全員にザオリクかベホマの効果をもたらし、術者は瀕死か死亡に。
[illegible]	メガンテ	2	1	敵全体を即死か瀕死にして、術者も即死か瀕死状態になる。
[illegible]	メダパニ	13	5	敵全体を混乱させる。
[illegible]	メダパニダンス	14	4	敵全体を踊りで混乱させる。
[illegible]	メタルぎり	13	3	メタル系のモンスターにダメージを与えやすい。
[illegible]	メラ	2	2	敵１体に10前後のダメージ。
[illegible]	メラゾーマ	29	10	敵１体に190前後のダメージ。
[illegible]	メラミ	14	4	敵１体に80前後のダメージ。
[illegible]	もうどくのいき	15	4	敵全体を猛毒に冒す。
[illegible]	モシャス	22	5	敵の１体に化け、能力値や特技もその敵と同じになる。
[illegible]	もろばぎり	9	2	敵１体に大ダメージを与えるが、自分にもダメージが跳ね返る。
[illegible]	やいばのぼうぎょ	15	3	打撃攻撃によるダメージを半減し、ダメージの半分を２分の１の確率で跳ね返す。
[illegible]	やけつくいき	17	4	敵全体をマヒさせる。
[illegible]	やみのはどう	22	7	敵1体にルカニ・ボミエ・マヌーサの効果を同時に与える。

属性	特技名	LV	MP	効果
デイン	ライデイン	16	10	敵全体に80前後のダメージ。
ラリホー	ラリホー	5	3	敵1体を眠らせる。
ラリホー	ラリホーマ	12	5	敵全体を眠らせる。
ルカニ	ルカナン	9	4	敵全体の守備力をダウンさせる。
ルカニ	ルカニ	5	3	敵1体の守備力をダウンさせる。
補助	レミラーマ	11	2	異世界のそのフロアの全体マップを表示。
攻撃	れんぞくこうげき	20	3	敵1体に2回連続で攻撃する。

▼▼▼▼思いつく特技リスト▼

属性	思いつく特技	LV	思いつく条件
補助	いてつくはどう	21	やみのはどう+ひかりのはどう
デイン	いなずまぎり	12	いなずま+ちからをためる
メラ	かえんぎり	12	メラミ+ちからをためる
攻撃	ギガスラッシュ	34	かえんぎり+いなずまぎり+しんくうぎり+マヒャドぎり
バギ	グランドクロス	29	ゾンビぎり+しんくうは
攻撃	さみだれぎり	16	れんぞくこうげき+しっぷうづき
デイン	ジゴスパーク	35	いなずま+ギガデイン
攻撃	しっぷうづき	13	ピオリム+ちからをためる
ザキ	しのおどり	21	さそうおどり+のろいのことば
バギ	しんくうぎり	12	かまいたち+ちからをためる
補助	せいしんとういつ	19	ちからをためる+いきをすいこむ+めいそう
回復	せいれいのうた	28	おたけび+ザオリク
メガンテ	とっこう	19	たいあたり+ちからをためる
回復	ハッスルダンス	19	みかわしきゃく+ベホマ
回復	ひかりのはどう	24	キアリー+キアラル+シャナク+キアリク
メラ	ビッグバン	37	イオナズン+しゃくねつ+かがやくいき
ザキ	ぶきみなひかり	15	まぶしいひかり+のろいのことば
攻撃	マダンテ	39	マヒャド+ベギラゴン+バギクロス+メラゾーマ+イオナズン
補助	まねまね	22	せいしんとういつ+モシャス
マヒ	マヒこうげき	10	どくこうげき+ねむりこうげき
ヒャド	マヒャドぎり	12	ヒャダルコ+ちからをためる
回復	めいそう	27	におうだち+だいぼうぎょ
回復	メガザル	33	メガンテ+ザオリク
回復	メガザルダンス	31	メガンテ+ハッスルダンス
防御	やいばのぼうぎょ	15	もろばぎり+だいぼうぎょ
マヒ	やけつくいき	17	あまいいき+もうどくのいき
ザキ	やみのはどう	22	ボミオス+ルカナン+マヌーサ

覚えさせる特技の選択

最終型をイメージしながら特技を受け継ぐ

1匹のモンスターが覚えられる特技は8つまで、と決まっている。だから、それ以上の特技を覚えた場合は、そのつど忘れていかなければならないのだ。この選択にアタマを悩ませているプレイヤーも多いんじゃないかな？

りゅうおう　ゴ
H379　H
M778　M
ゆかいな
おどりで
てきをさそう
▷さそうおどり
せいしんとういつ
マジックバリア
ばくれつけん
ベホマズ
くろいき
▶はい
いいえ
ほんとうに　さそうおどりを
わすれても　いいですか？

レベルが上がる度に、このような選択を迫られることに……

最終的につかえる特技とは？

覚える特技は種族ごとに決まっている。だから、仲間にした時点で残す特技を決めておけば、いざというときに悩まなくてすむぞ。

では、どんな特技を残せばいいのか？　それは次のページから解説していくので参考にしよう。

つよさ
りゅうおう
ゴールド
アクバー
ベホマ
ザオリク
バイキルト
ばくれつけん
ベホマズン
ひかりのはどう
ビッグバン
パルプンテ

最終的に覚えさせたい特技はなんなのかハッキリさせておこう。

●●●特技を大きく分類すると●●●

攻撃タイプ
相手に直接的なダメージを与える特技。直接打撃を与えるオーソドックスなものから、呪文のように複数に効果のあるものもある。

防御タイプ
モンスターの受けるダメージを小さくする、またはなくしてしまう特技。もはや対戦においては、欠かせない特技のひとつだ。

補助タイプ
敵、味方のステータスを変化させたりして、味方を有利にする特技。これをうまく使わないと、なかなか対戦には勝てないぞ。

回復タイプ
傷ついた味方を回復したり、ステータス異常を回復させたりする特技。中には味方を生き返らせる、貴重な特技もある。

特殊タイプ
どうなるかは運次第。そんなギャンブル要素の強い、少し変わった特技。うまく展開にハマれば、対戦にも楽勝できるかも……。

次のページから、もっとくわしく解説するよ。

TYPE(タイプ)・・・・1

攻撃タイプ

とにかく一撃でたくさんのダメージを与えたいっ！そんな願いをかなえてくれるのが攻撃タイプの特技だ

対戦ではなんといっても威力を重視！

通信対戦では、相当高いレベルでの戦闘が予想される。パラメータ最高値VSパラメータ最高値。そんなハイレベルな戦いの勝敗を分けるのは、強力な特技の一撃だ。

必殺の魅力がここにある。

剣技系の特技

かえんぎり、あくまぎり
さみだれぎり、ギガスラッシュ…など

基本的に剣技系は、通常攻撃の延長線上にある特技と思っていい。『あくまぎり』『だいせつだん』など、特定の系統に威力を発揮するモノ、単純に威力の大きい『まじんぎり』『ギガスラッシュ』なども剣技系の特技だ。

ミスが会心の一撃。『まじんぎり』の威力は魅力的だぞ！

おすすめはこんな技

- まじんぎり
- ギガスラッシュ
- さみだれぎり

一番のおすすめは、なんと言っても『まじんぎり』。攻撃力999から繰り出すこの一撃は、当たりさえすれば即死確実だ！

肉弾攻撃系の特技

たかくとびあがる、すてみ
とっこう、ばくれつけん…など

[illegible]を武器にする、肉弾攻撃系[illegible]の特技『たいあたり』や『[illegible]』は、メガンテの属性をも[illegible]だ。その他、使用したターン[illegible]を無効にする『たかくと[illegible]』など、個性的な特技が多いぞ。

脅威の4回連続攻撃が炸裂する、『ばくれつけん』！

おすすめはこんな技

- ばくれつけん
- とっこう
- みなごろし

確実に大ダメージを与える『ばくれつけん』は超おすすめ。またランダム性の強い『みなごろし』もすこし魅力的かも。

攻撃呪文系の特技

メラ、イオ、バギ、
ヒャド、デイン……など

[illegible]の相手（メラ系はのぞく）にダメ[illegible]を与えられるのが、攻撃呪文の特徴。[illegible]、『マホトーン』や『くろいきり』[illegible]じられてしまうと、使用できなくな[illegible]てしまう。対戦では使いにくい特技の[illegible]かもしれない……。

しんりゅ　デュラン　わたぼー
H999 M963　H837 M655　H999 M999
デュランは
ギガデインを となえた！

呪文系では最強の威力を誇る『ギガデイン』。

おすすめはこんな技

- ギガデイン
- メラゾーマ
- イオナズン

威力で見れば『ギガデイン』がナンバーワン。また、『メラゾーマ』は敵単体にしか効かないが、威力的には『イオナズン』より上だ。

息攻撃系の特技

ひのいき、つめたいいき
しゃくねつ、かがやくいき…など

口から吐くさまざまな息で相手を攻撃する特技。といっても相手に直接ダメージを与えられる息は、炎系と吹雪系の2種類しかないのだ。どちらも成長する特技で最終型までいくと、最強攻撃呪文並みの攻撃力をもっているぞ。

「かがやくいき」と「しゃくねつ」はほぼ同等の威力！

おすすめはこんな技

- かがやくいき
- しゃくねつ

おすすめといっても基本となるのは2つの特技。やはり最強の『しゃくねつ』と『かがやくいき』のどちらかがおすすめだね。

召喚系の特技

サムシンしょうかん、バズウしょうかん
おおごえでさけぶ……など

第三者のモンスター（？）を呼び出して敵を攻撃する、少し変わった特技。特に『〜しょうかん』系は、呼び出したモンスターが新たなメンバーとして戦いに参加してくれるぞ。ちなみに彼らは自分が死ぬまで戦闘に加わってくれる。

召喚されたモンスターも勝手に特技を使ってくれるぞ。

おすすめはこんな技

- おおごえでさけぶ
- バズウしょうかん
- デアゴしょうかん

『おおごえでさけぶ』は、呼び出した仲間たちが敵を攻撃してくれる特技。最大（ランダム）で8連続攻撃までしてくれる強力技だ。

追加効果系の特技

どくこうげき、マヒこうげき
ねむりこうげき…など

通常攻撃にプラスアルファして、追加効果を与える特技だ。特にこちらの攻撃力が低いときは、おまけがつくこの特技が効果的。相手モンスターの耐性を考慮して、効果がありそうならドンドンねらっていこう。

相手をマヒさせれば、対戦では勝ったも同然!?

おすすめはこんな技

- マヒこうげき
- ねむりこうげき

相手に追加効果が決まったときのことを考えると、やはり『マヒこうげき』がもっとも強力。『ねむりこうげき』も捨てがたい。

特殊攻撃系の特技

グランドクロス、かまいたち
ジゴスパーク、マダンテ…など

呪文のようで呪文ではない特技が、この特殊攻撃系。複数の敵を攻撃できる強力な技だが、「マホトーン」でも封じられないのだ。とくに「マダンテ」の破壊力は最強クラス。MP999の状態で使えば、防御手段なしではまず生き残れないぞ。

公式ルールでは「マダンテ」の使用は1回きりだぞ。

おすすめはこんな技

- マダンテ
- ビッグバン
- ジゴスパーク

『マダンテ』は文句なしにおすすめ。それ以外も『ビッグバン』『ジゴスパーク』などは、ぜひ覚えさせたい特技だぞ。

TYPE(タイプ)・・・・2

防御タイプ

対戦相手の猛攻をしのげば、反撃のチャンス！
鉄壁の守りの先に勝利が見える!!

「防御こそ最大の攻撃」
対戦勝利のカギは防御にあり！

たとえどんなに優勢だったとしても、『マダンテ』を1発くらえば味方は全滅。そんな悲劇を招かないためにも、防御タイプの特技はゼッタイに欠かせないのだ！

[illegible]るための特技だぞ。

打撃防御系の特技

うけながし、やいばのぼうぎょ…など

いわゆる打撃攻撃に有効な防御手段。防御力そのものをアップさせる『スクルト』などが、その代表技だ。ただし、これらの特技では、呪文や息などは防げない。対戦では、呪文・息防御系の特技と併用して使っていくといいぞ。

ゾーマ さそり のろ
H981 M999 H386 M347 H177 M183
ゾーマの
しゅびりょくが 196ふえた！

対戦開始と同時に使っておきたい呪文だよね。

おすすめはこんな技

●スクルト
●におうだち

味方全員の防御力を上げる『スクルト』は、特に対戦で効果大。この効果は『いてつくはどう』などで消されない限り有効だぞ。

呪文・息防御系の特技

フバーハ、マジックバリア
マホカンタ、きょうふう…など

[illegible]によるダメージを防ぐ[illegible]。「フバーハ」は息攻撃、『マホカンタ』は呪文に効果がある。対戦でこ[illegible]する特技で、特に「マジックバリア」はあの「マダンテ」の威力すら[illegible]てくれるぞ。

『マジックバリア』があれば、『マダンテ』の威力も半減！

おすすめはこんな技

●マジックバリア

『マジックバリア』は、モンスターの耐性そのものを強くする特技。ようするにこれひとつで、息や呪文のどちらにも対応できるのだ。

完全防御系の特技

アストロン、だいぼうぎょ…など

呪文だろうが、打撃だろうが関係ナシ。あらゆる攻撃に対して、効果のある防御手段がこれだ。この特技を使っていれば、「マダンテ」によるダメージは最小限にくい止められる。いわば究極の防御系特技といってしまってもいいぞ。

ジャ ごーすら あかし
H450 M999 H600 M996 H999 M996
ジャは
549の ダメージを うけた！

MP999の『マダンテ』でも、『だいぼうぎょ』でこの通り。

おすすめはこんな技

●だいぼうぎょ

対戦をするパーティにとって、ゼッタイ必要な特技が『だいぼうぎょ』。ありとあらゆるダメージを10分の1に抑えられるのだ。

TYPE(タイプ)・・・・3

補助タイプ

じつは通信対戦攻略のカギを握っているのは、この補助タイプの特技なのかもしれない!

味方を有利に相手は不利に
それが補助タイプの重要任務!

こちらのパラメータをアップさせ、相手はダウンさせる。そんな役割を果たすのが、補助タイプの特技。少しでも戦闘を有利にするためには必要不可欠だ。

レオ	ゴールド	ロズバト
H677	H628	H999
M757	M933	M950

レオは
さそうおどりを おどった!

ステータス変化(味方)系の特技

バイキルト、ビオリム…など

味方の能力を大幅にアップさせ、戦闘を有利にする特技。本当なら『スクルト』もこの種類だけど、防御的な意味が強いので防御系に分類している。対戦では、敵に効果を与えるより、味方のパラメータを上げた方が確実な作戦だ。

りゅうおう	ゴールド	アクバー
H686	H632	H311
M824	M859	M606

キラーマシンに
648の ダメージ!

『バイキルト』がかかっていれば通常攻撃もこの威力。

おすすめはこんな技

- バイキルト

単純に攻撃力を2倍にしてくれる『バイキルト』がおすすめ。これさえあれば、通常攻撃が会心の一撃なみの破壊力をもつぞ。

ステータス変化(敵)系の特技

ラリホーマ、ルカナン
ボミオス、もうどくのいき…など

相手の能力を下げたり、眠りなどの状態異常をひきおこす特技。これが決まれば、対戦では相当味方が有利になるぞ。特に味方のステータス変化系と合わせて使えば、効果は倍増だ。対戦用にぜひ覚えておきたいね。

ふゆじゅ	りゅうおう	ハンナ
H999	H616	H 88
M984	M847	M 59

ふゆじゅの ゆびから
やみのはどうが ほとばしる!

複数の補助呪文の効果をもつ『やみのはどう』に注目。

おすすめはこんな技

- いてつくはどう
- やみのはどう
- ふきみなひかり

対戦では『いてつくはどう』は重要な特技。相手有利の効果は、これで消し去ってくれるぞ。また『やみのはどう』もあると便利!

封じる系の特技

マホトーン、くろいきり
おどりふうじ、くちをふさぐ…など

呪文や息、踊りを封じたり、敵の行動をストップさせる特技。対戦では、相手の戦法によって使い分ける「かけひき」も重要になってくる。なかでも1ターン動きがとれなくなる特技は、対戦で決まれば勝敗を左右することもあるのだ。

そーど	しにがみ	どらご
H372	H599	H397
M442	M264	M422

ネヴリの
じゅもんを ふうじこめた!

相手が得意にしている特技は、封じてしまおう!

おすすめはこんな技

- くろいきり
- マホトーン
- おどりふうじ

『くろいきり』を使うと、敵味方かまわず呪文が使用不可能になる。うまくすると、相手の回復手段を封じることにもなるぞ!

踊り系の特技

メダパニダンス、しのおどり
さそうおどり、ハッスルダンス…など

「ダンス」や「おどり」のつく名前が目印。一応補助系に入れているが、攻撃や回復の役割をもつ技もあるのだ。呪文が封じられたときは、これで代用しよう。

ちなみにこれらの技は『おどりふうじ』によって、すべて使えなくなってしまう。

レオ	ゴールド	ロズバト
H859	H628	H999
M763	M959	M960

しんりゅうは
つられて おどってしまった！

[illegible]てしまう『さそうおどり』。

おすすめはこんな技

- ●さそうおどり
- ●ハッスルダンス

『さそうおどり』は、ゴールデンスライムのような最強クラスの種族にも効く場合があるぞ。対戦でもぜひためしてみよう！

特殊補助系の特技

せいしんとういつ、マヌーサ
まぶしいひかり、ドラゴラム…など

これまで紹介してきた補助タイプのどこにも属さないタイプ。『マヌーサ』などはステータス変化系にも思えるが、能力値をダウンさせるワケではないので、こちらに含んでいる。『せいしんとういつ』は攻撃タイプの技との連携で使おう。

クジャク	ゾーマ	さそり
H 31	H421	H231
M333	M978	M347

ゾーマは こころを
しずめて しゅうちゅうした。

[illegible]『せいしんとういつ』。

おすすめはこんな技

- ●せいしんとういつ

次のターンに2回行動できるようになる『せいしんとういつ』が超おすすめ。威力の大きい特技を連続で繰り出せるぞ！

TYPE(タイプ)・・・・4 回復タイプ

傷ついて倒れた味方を癒しの力で回復させる、これまた戦闘の必需品ともいえる特技だ

この特技なしには、対戦の勝利などありえない！

極論すると攻撃タイプの特技がなくても、それほど大きな支障はない。だが、回復タイプの特技がないと対戦で勝つことは、かなりむずかしいハズだ！

りゅうおう	ゴールド	アクバー
H553	H587	H255
M824	M865	M506

ゴールドは
ベホマズンを となえた！

みんなが瀕死のダメージ。でも「ベホマズン」があれば大丈夫。

HP回復系の特技

ベホマ、ベホマズン
めいそう……など

受けたダメージを治療して、HPを回復させる特技。味方全員、味方単体、術者自身など、回復対象は技によってさまざまだ。ちなみに『めいそう』は呪文でも踊りでもないので、ゼッタイに封じられることはないぞ！

りゅうおう	ゴールド	アクバー
H210	H631	H161
M778	M859	M606

りゅうおうの キズが
みるみる ふさがっていく！

HPを500回復する、「めいそう」。対戦向きの特技だ。

おすすめはこんな技

- ●めいそう
- ●ベホマズン
- ●ベホマ

基本的にどの回復技もおすすめ。対戦では呪文が使えない場面も出てくるので、『めいそう』を覚えさせておけば安心だね。

MP回復系の特技

マホトラ、マホキテ…など

特技の使いすぎで少なくなったMPを回復する（敵から奪う）特技。冒険が長引いたときや『マダンテ』を使ったあとは、これでMPを回復するといいぞ。

ただし対戦で使う場面は、それほど多くないかもしれない。

しん　ホイミン　ドラ
H999　H 82　H115
M999　M103　M 96
ドラは
2MP　すいとった！

回復するMP量は、術者のLVに応じて変化する。

おすすめはこんな技

●マホトラ

補助タイプに入れた『マホトラおどり』と『マホトラ』はまったく同じ効果。呪文が封じられているときは、踊りの方で回復しよう。

状態回復系の特技

キアラル、ザオリク
ひかりのはどう、シャナク…など

毒やマヒなどの状態異常を回復させたり、死亡した仲間を蘇らせる特技。対戦で特に重要なのは、『ザオリク』や『せいれいのうた』などの蘇生させる特技だ。できればパーティ全員に覚えさせておきたいね。

そーど　しにがみ　どらご
H906　H599　H397
M442　M264　M402
そーどは
いきかえった！

『ザオリク』などは、死んだ仲間を蘇らせる特技。

おすすめはこんな技

●ザオリク
●せいれいのうた
●ひかりのはどう

『ザオリク』は100%成功するが、呪文を封じられると使えなくなる。対戦では『せいれいのうた』の方が実用的なのかも。

TYPE（タイプ）・・・・5

特殊タイプ

何が起こるかわからない。ランダム要素で勝負は決まる。運が良ければ、勝利はキミの手に！

どのタイプにも当てはまらない
それが特殊タイプの特徴だ

あるときは攻撃、そしてあるときは回復。運次第で効果が変わる不思議な特技だ。ただし、あまりにもランダム性が強いため、対戦での実用性はクエスチョン？

レオ　ゴールド　ロズバト
H859　H628　H999
M767　M959　M950
ゴールドは
パルプンテを　となえた！

何が起こるか、使ってみないとわからないぞ！

特殊系の特技

パルプンテ、モシャス、
マネマネ……など

これまで紹介してきた、どのタイプにも当てはまらない個性的な特技。相手が強いほど効果的な『モシャス』、受けた特技をやり返す『マネマネ』、そして何が起きるかわからない『パルプンテ』など。どれもひとクセある特技ばかりだぞ。

ゾーマ　クジャク　のろ
H981　H216　H177
M999　M333　M186
あかしは
ゾーマに　ばけた！

戦力差が歴然のときは『モシャス』を狙ってみよう！

おすすめはこんな技

●マネマネ
●パルプンテ

おすすめは『マネマネ』。耐性の強い種族ならダメージを受けずに反撃（マネ）ができるぞ。ただし、一部マネられない技もある。

コラム2

みんな知ってた？

強力な技の組み合わせ

特技を利用した効果的な連携攻撃。もちろん対戦のときにも有効なものばかりだぞ！

ぶきみなひかり＋やけつくいき

まず相手の耐性をダウンさせておいて、マヒなどの状態異常を与える連携。『ぶきみなひかり』が効いた場合はどんな特技も効果がアップ！　普段は効きにくいマヒ系の攻撃も決まりやすくなるのだ。

ミストウ　わたぼー　しんりゅ
H298　H999　H999
M289　M999　M999

ミストウは
ぶきみなひかりを　はなった！

系の技。これさえ効けば…。

2 せいしんとういつ＋ばくれつけん

『せいしんとういつ』を使った連携。どんな特技でも2回連続で出せれば強力だが、『ばくれつけん』の合計8発の攻撃は強烈！　この他にも、『おおごえでさけぶ』などと組み合わせても面白いかも。

わた　しんりゅ　ヴャ
H999　H999　H999
M999　M999　M999

わたは　こころを
しずめて　しゅうちゅうした。

で使えれば強力になる！

3 バイキルト＋ばくれつけん

単純に攻撃力2倍＋連続攻撃の組み合わせ。たとえパラメータが最高値の敵でも、たいてい即死させられるほどの超威力を誇るぞ。AIがこの連携を使ってくれることを祈ろう！

イキルト』は欠かせないよ。

第3章

パーティをつくろう

パーティの編成

(モンスター+特技)×3匹=∞(無限大)

強いパーティを組むためには、2つの大きなポイントがある。
①種族のもつ耐性の強さ。
②役割に応じた効果的な特技。
この①と②を兼ね備えたモンスターが集まれば、対戦でもかなり強力なパーティとなる。さて、キミのパーティはどうかな?

の組み合わせは、無限に広がる!

パーティ編成のカギ1 耐性の優れたモンスターをピックアップしよう!

どうせなら弱点の少ないモンスターを選びたいよね

たとえばイオナズンをくらったとき、3匹の受けたダメージにはバラつきがあるはず。このダメージの差が「耐性」の強さなのだ。パーティに入れるモンスターを選ぶときは、まず耐性からチェックしよう。ホントに強い種族は、呪文はまったく効かないほどだぞ!

その他の優秀モンスター
わたぼう、しんりゅう、メタルキング、ゴールデンゴーレム、ダークドレアムなど

耐性の強いモンスター ランキング ベスト3

1. ゴールデンスライム ★86耐性ポイント★
2. ゾーマ ★85耐性ポイント★
3. デスタムーア(最終)など ★83耐性ポイント★

パーティ編成のカギ2 パーティ内の役割分担を考えて特技を覚えさせていこう!

[illegible]『マダンテ』は[illegible]な特技

このゲームには、じつにたくさんの特技が登場する。しかし[illegible]で効果的な特技というのは、ある程度の数にしぼられてくる(くわしくは2章を参照)。そんな特技の中でも『マダンテ』の威力だけは別格だ。そのため、公式ルールで使用回数が[illegible]されているほど。この技だけは[illegible]覚えさせておこう。

これだけは覚えさせておきたい特技

タイプ	特技
攻撃タイプ	マダンテ、ビッグバン、ばくれつけん、など
防御タイプ	だいぼうぎょ、マジックバリア、など
補助タイプ	くろいきり、バイキルト、せいしんとういつ、など
回復タイプ	ベホマズン、ザオリク、めいそう、せいれいのうた、など

パーティ編成のカギ3 相手マスターの編成を予測して、こちらのパーティを考えよう!

[illegible]ゴールデンスライムには、「[illegible]おどり」が有効

どんなに強い耐性をもつ種族でも、たいてい弱い部分をもっている。そこで相手が出してきそうな種族の弱点をアタマに叩き込んでおくといいぞ。

たとえばゴールデンスライム[illegible]、息には完璧な耐性をもっている。しかし、よく見ると1ターン休み系には、つけ込むスキがありそうだ。

相手が出してきそうな種族の弱点となる特技を覚えさせておくのもひとつの手だ!

あの「わたぼう」すらルカニ、ボミエ系といった弱点がある。『ひゃくれつなめ』で攻めろ!

サンプルパーティ 1

バランス重視型

あらゆる戦況に耐えうるオーソドックスな編成

3匹がそれぞれ「攻撃」「防御」「回復」「補助」のどの役目でも行えるパーティだ。どんな相手でもつねに安定した力を発揮できるため、対戦相手のわからない大会などに向いている。

文字通り、攻守のバランスがもっともとれているパーティと言えるぞ。

わたぼー　ごーすら　ですたむ
H999　H600　H999
M991　M999　M999

わたぼーは
しずかに めいそうを はじめた。

どんな展開にでも対応できるよう
バランスのとれたパーティをめざす

特技の覚えさせ方

攻撃、補助、防御、回復をバランスよくもたせる

いわゆる万能モンスターをめざすためには、特技もバランスよく覚えさせなくちゃダメ。特にHP回復と蘇生させる特技、さらに『だいぼうぎょ』は、3匹全員にしっかり覚えさせておこう。

また、切り札の『マダンテ』は、2回目の使用を防ぐため、ひとりだけにもたせておくのがベストの選択だ。

この中からチョイス！

攻撃	●マダンテ ●ビッグバン ●ジゴスパーク	●ギガスラッシュ ●グランドクロス ●ばくれつけん
補助	●せいしんとういつ ●バイキルト ●さそうおどり	●やけつくいき ●ひゃくれつなめ ●くろいきり
防御	●だいぼうぎょ ●マジックバリア ●おどりふうじ	●くちをふさぐ ●スクルト ●マホカンタ
回復	●ベホマ ●ベホマズン ●ザオリク	●せいれいのうた ●めいそう ●ひかりのはどう

こんなパーティはいかが？

わたぼう	ゴールデンスライム	デスタムーア（最終）
●めいそう ●だいぼうぎょ ●ザオリク ●いてつくはどう ●バイキルト ●ビッグバン ●おどりふうじ ●まじんぎり	所持特技 ●めいそう ●だいぼうぎょ ●ザオリク ●せいれいのうた ●マダンテ ●ひゃくれつなめ ●におうだち ●バズウしょうかん	所持特技 ●めいそう ●だいぼうぎょ ●ザオリク ●ひかりのはどう ●せいしんとういつ ●ばくれつけん ●くろいきり ●ハッスルダンス

相手の出方に応じてさまざまな対応が可能

序盤はわたぼうで攻撃、ゴールデンスライムを防御・回復に、そしてデスタムーアを補助に回そう。デスタムーアが『バイキルト』や『くろいきり』をうまく使ってくれれば、作戦を変更。ゴールデンスライムも攻撃に回して、『マダンテ』の発動を待とう。それでも全滅させられなかったら全員攻撃あるのみだ。

わたぼー　ごーすら　ですたむ
H999　H523　H　0
M991　M976　M987

わたぼーは
いきかえった！

相手の『マダンテ』には、1匹でも生き残ればOK。すぐに仲間を生き返らせよう！

わたぼー　ごーすら　ですたむ
H999　H600　H999
M991　M998　M999

ぼうそうした まりょくが
ばくはつを おこす！

『マダンテ』は残りMPが多いほど威力は大きい。MPがあるうちに使いたい。

●その他のパーティ編成例●

ダークドレアム	ゴールデンスライム	にじくじゃく
デスタムーア（最終）	ゴールデンスライム	しんりゅう
ゾーマ	ゴールデンスライム	わたぼう

サンプルパーティ 2

攻撃重視型

一撃必殺の特技を手に、短期決戦をねらう編成

攻撃2匹、防御・回復1匹の割合で、積極的に攻撃を繰り返すパーティ編成。どのモンスターも一撃必殺の特技を覚えているところが大きな特徴だ。このパーティの場合、どちらかといえば短いターンで決着がつくことが多いぞ。せっかちな人におすすめだ。

ゴースラ　わた　デスタム
H576　H999　H999
M983　M999　M999

どこからともなく　なかまたちが
あらわれた！

決まれば大きい『まじんぎり』や『おおごえでさけぶ』で攻めろ！

特技の覚えさせ方

即死系、一撃の威力の大きい特技をメインにもってくる！

覚えさせる特技のタイプは、バランス重視に似ているが、攻撃系の特技に特徴がある。それは一撃の威力を重視している点だ。『マダンテ』は当然として、『まじんぎり』『おおごえでさけぶ』は確実ではないが、相当大きな破壊力を秘めている。さらに『せいしんとういつ』『バイキルト』を修得させれば、まさに「一撃必殺」のパーティだ。

この中からチョイス！

攻撃	●まじんぎり ●ばくれつけん ●マダンテ	●おおごえでさけ ●ビッグバン ●バズウしょうかん
補助	●せいしんとういつ ●バイキルト ●おどりふうじ	●のろいのことば ●しのことば ●くろいきり
防御	●だいぼうぎょ ●マジックバリア	
回復	●ベホマズン ●ベホマ ●めいそう	●ザオリク ●せいれいのう ●ひかりのはど

[illegible]かく当たりさえすれば[illegible]り去る超破壊力！

[illegible]は相手の『マダンテ』を[illegible]するため、わたぼうは『だいぼうぎょ』に専念しよう。そ[illegible]の2匹は、ひたすら攻[illegible]補助だ。『バイキルト』が[illegible]なら、『さみだれぎり』[illegible]『ばくれつけん』の威力は飛[illegible]にアップ。これがヒットす[illegible]、間違いなく相手を一撃で[illegible]るぞ。

ゴースラ　わた　デスタム
H576　H999　H999
M999　M993　M999

ぼうそうした　まりょくが
ばくはつを　おこす！

いきなり全員を攻撃にまわすと『マダンテ』がきた場合、まず間違いなく全滅だ！

ゴースラ　わた　デスタム
H576　H999　H999
M983　M999　M975

ゴールドに
1035の　ダメージ！

『まじんぎり』の破壊力はとてつもない。ヒットすることを祈ろう！

●その他のパーティ編成例●

[illegible]	ダークドレアム	にじくじゃく	しんりゅう
[illegible]	ゴールデンスライム	しんりゅう	わたぼう
[illegible]	ゴールデンスライム	デスタムーア(最終)	ゴールデンゴーレム

サンプルパーティ 3

一発狙い型

イチかバチかの大逆転技をもつ、編集部オリジナル編

どうせならプレイヤーの思い入れのあるモンスターで戦いたいもんね！

思い入れのあるモンスターたちを選び、ギャンブル性の高い技で勝負をかけるパーティ編成。最強クラスの種族はあえて無視しているので、耐性の面には少し不安がある。

でもどうせ対戦するなら、自分の好きなモンスターで戦いたいよね！

特技の覚えさせ方

長期戦になっては不利 短期決戦用の技で勝負だ！

攻撃タイプの特技は、どれも「イチかバチか」的なモノばかり。当たれば大ダメージだが、運によるところが大きいぞ。『だいぼうぎょ』を入れてもいいけど、この際相手の『マダンテ』は無視して、「使われたら負け」ぐらいの覚悟でのぞんだ方がいいかも。あと、面白いのは『モシャス』と『パルプンテ』。いい効果が出るのを期待しよう。

この中からチョイス！

攻撃	●まじんぎり ●マダンテ ●しのおどり	●とっこう ●みなごろし ●さみだれぎり
特殊	●パルプンテ ●モシャス ●マネマネ	
防御&補助	●だいぼうぎょ ●マジックバリア ●いてつくはどう	●ぶきみなひかり ●やみのはどう
回復	●ベホマズン ●せいれいのうた ●ザオリク	●ひかりのはどう ●めいそう

あえて『マダンテ』は抜きにしたパーティ編成例！

「なぜギガンテスが？」などといった疑問はとりあえず許してね。それよりポイントは『マダンテ』を入れてないところ。「どうせあまり使ってくれないけど」とパーティを作った人は言ってるけど……。

基本的には「ガンガンいこうぜ」か「いろいろやろうぜ」を選択。『パルプンテ』にかけろ。

『モシャス』で強いモンスターに変身できれば、しめたモノ！　特技もコピーするぞ。

あかし　マスィン　ネゲリ
H999 M996　H999 M491　H999 M365
ふゆじゅは
すべてのまりょくを　ときはなった！

相手に『マダンテ』を使われたら、負けは決定。それまでに決着をつけなきゃダメなのだ！

●その他のパーティ編成例●

1	スライム	ドラキー	おおなめくじ
2	メタルスライム	メタルドラゴン	さそりアーマー
3	キングスライム	キングレオ	ワイトキング

3

みんな知ってた?

モンスターの性格

下の表はモンスターの「性格の変化」と「作戦の従いやすさ」の両方の意味をもっている。

さくせん	ガンガン	いろいろ	いのち
ねっけつかん	○	○	○
だいたんふてき	○	△	○
いのちしらず	○	×	○
いっぴきおおかみ	○	○	△
みえっぱり	○	△	△
らくてんか	○	×	△
うぬぼれや	○	○	×
たかびしゃ	○	△	×
ちょとつもうしん	○	×	×
れいせいちんちゃく	△	○	○
きまぐれ	△	△	○
おせっかい	△	×	○
きれもの	△	○	△
ふつう	△	△	△

さくせん	ガンガン	いろいろ	いの
あわてもの	△	×	△
がんこもの	△	○	×
ひねくれもの	△	△	×
わがまま	△	×	×
にんじょうか	×	○	○
ゆうじゅうふだん	×	△	○
うっかりもの	×	×	○
ぬけめがない	×	○	△
のんきもの	×	△	△
おひとよし	×	×	△
こうかつ	×	○	×
おくびょうもの	×	△	×
なまけもの	×	×	×
—	—	—	—

1 性格の変化

上の表を「性格の変化」という面から見た場合は、○（その作戦を十分選択）〜×（その命令が不足）という見方ができる。また、下の表を見てもらえばわかるように、本を使っても性格を変えることができるぞ。

ほん	こうか		
	ガンガン	いろいろ	いのち
ぼうけんたん	↑アップ		
こわいはなしのほん	↓ダウン		
やさしくなれるほん			↑アップ
ずるっこのほん			↓ダウン
あたまがさえるほん		↑アップ	
ユーモアのほん		↓ダウン	

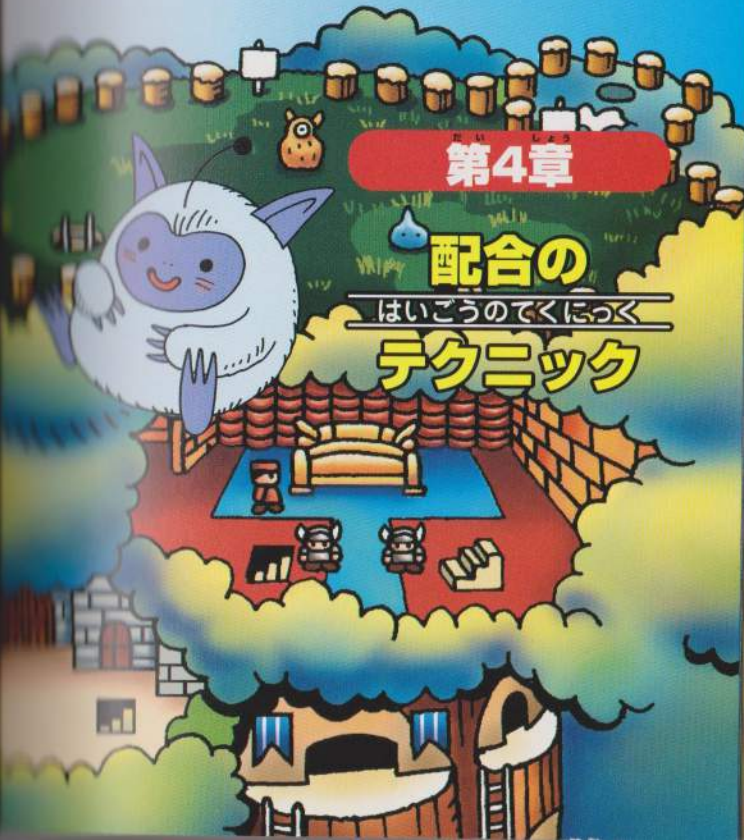
2 命令のききやすさ

上の表を性格別「作戦の従いや
さ」と見る場合、○（とても従い
すい）〜×（従いにくい）といっ
見方もできる。ようするに「ねっ
つかん」なら、どの作戦にも従い
すいということを示している。

わたぼー	ごーすら	デュラン
H999	H600	H837
M993	M999	M670

わたぼー

▶ガンガンいこうぜ
いろいろやろうぜ
いのちをだいじに
めいれいさせろ

防御した場合は作戦に従っていないということ。

配合のテクニック

配合を繰り返して、めざすはパラメータMAX

モンスターは配合を重ねるたびに最高LVの上限がアップするよね。これは「+」の数字にあらわされるので、この数字が大きいほど強いモンスターと言えるぞ。

また配合時には、種族の耐性が強くなることもあるのだ！

つよさ	りゅうお ♂ Lv:28
▶りゅうお	おひとよし
ゴールド	りゅうおう
アクバー	????+30
	マスター：ティオー
	Ex: 607889
	つぎのレベルまで
	Ex: 40811

目標モンスターを決めたら配合ルールをシミュレートしよう

目標とするモンスターを決めたなら、次はモンスターが完成するまでの道筋を考えてみよう。このときに重要なのは、覚えさせる特技。配合する方法がいくつもある場合は、覚える技を重視して選んでいくといいぞ。

用途に応じて、3種類の配合を使い分けよう

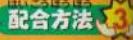
生まれてくるモンスターの使い道によって、いろんな配合方法があるんだ。そのモンスターを主力メンバーに、と考えているなら『配合方法1か3』、単なる次の配合素材に、と考えるなら『配合方法2』を利用しよう。

タマゴ鑑定士をフル活用

配合ルートをシミュレートするときに、忘れちゃならないのが「モンスターの性別」。テキトーに配合を繰り返していると、配合に必要なモンスターが♂同士だった……なんてことになるから要注意だね。

タマゴをかえす前には必ず「かんてい」だよ！

優先すべき要素

- 初期パラメータ優先 → 配合方法1
- ラクな配合優先 → 配合方法2
- 覚える技優先 → 配合方法3

配合方法1 初期パラメータこそすべて!!

パラメータ優先の配合

よりすぐりのモンスター同士を配合して、最強をめざそう

生まれたモンスターの初期能力は、両親のパラメータをある程度受け継ぐぞ。下の例は、作り方の違う2つの配合による比較。両親のLVは全部50で統一している。

両親のパラメータが高ければ、LV1でもこんなに強い！

例えば、ゴールデンスライムを作るには

配合1 他国マスターから奪ったモンスター同士の配合

LV1時のパラメータ	
HP	11
MP	289
こうげき	132
ぼうぎょ	330
すばやさ	255
かしこさ	119

配合2 配合で作ったモンスター同士の配合

LV1時のパラメータ	
HP	201
MP	156
こうげき	197
ぼうぎょ	202
すばやさ	171
かしこさ	132

結果 両親のパラメータが高いほど、生まれてくる子供の初期値も高いのだ！

配合方法 2 さらなる配合の素材として……

作りやすさ優先の配合

他国マスターなどを利用して、最短配合をめざそう

「一刻も早くこの種族がほしい」「配合で作りだすのが面倒」なんてときは、他国マスターのもつモンスターに注目。これをうまく配合に利用できれば、1回の配合でお目当てのモンスターができちゃうこともあるぞ。

ただし、デメリットも……

他国マスターから奪ったモンスター同士の配合では、誕生するモンスターの+はたったの1。初期パラメータも当然少ないぞ。

また覚える特技もそれほど多くないので、そのまま対戦パーティに入れるのはキビシイ！

例えば、しんりゅうを作るには

結果 こんな強力モンスターも他国マスターを利用すればお手軽に作れるのだ！

りゅうおう　ゴールド　アクバー
H712　H590　H372
M833　M933　M506

なんと　ドラゴンマッドが
おきあがり　こちらを　みている！

お手軽に作れる強力モンスター例

血統(けっとう)	+	相手(あいて)	=	完成(かんせい)
他 キラーマシン	+	他 ユニコーン	=	キングレオ
他 ホークブリザード	+	他 ひくいどり	=	にじくじゃく
他 まおうのつかい	+	他 アンドレアル	=	りゅうおう
他 アークデーモン	+	他 じごくのもんばん	=	アクバー

他国マスターの情報は56ページに!!

配合方法 3 欲しい特技を覚えさせるために…

覚える特技優先の配合

特定のモンスターにある特技を覚えさせたい場合には……

「両親の種族が覚える特技」+「両親の覚えていた特技」は必ず子供も覚える。だから、欲しい特技をもつ種族と配合すれば、その特技は子供が覚えるぞ。

同じ系統同士の配合を利用しよう

もし種族を変えずにある特技を覚えさせたいときは、同じ系統同士の配合を利用しよう。そのしくみは右を見てね。

対戦用のモンスターには、欠かせない配合法だぞ！

同系統配合のしくみ

同じ系統同士の配合だと、ほとんどの場合は血統に選んだ種族が誕生する（一部例外アリ）。この特性を利用すれば、種族を変えずに特技を覚えさせられるってワケだ。

例えば、わたぼうにマダンテを覚えさせるには

STEP 1 マダンテを使えるモンスターの入手

まず「マダンテ」を覚える種族を手に入れることから始めよう。やっぱり一番お手軽なのはスライムかな。うまく仲間にできたなら、STEP2に進もう。

STEP 2 そのモンスターを植物系のモンスターと配合

スライムを仲間にしたら、植物系の種族と配合。このときに注意してほしいのは、必ず植物系の方を血統にすること。これで誕生した子供は『マダンテ』を覚えるまで育てよう。

STEP 3 わたぼうを血統にして、マダンテを持つモンスターと配合

いよいよ最後の手順。わたぼうを血統にして『マダンテ』を覚えたモンスターと配合だ。こうすれば植物系+植物系の配合なので、必ずわたぼうが生まれてくるぞ。そして……。

マダンテを覚えるわたぼう完成！

他国マスターのもつモンスター一覧

他国マスターのもつモンスターだけでも、こんなにたくさんの種類がいる。なかには同じ種族でも、LVによって覚えている特技が違う場合もあるのだ。

とにかくチェック

CHECK(チェック)
LV48 しにがみき
パーティの合計LV
以上のときの「しにがみき
く」は要チェック！
「マダンテ」を覚えてい

	おすすめ	LV	種族名(しゅぞくめい)	修得特技(しゅうとくとくぎ)		
仲間LV01〜LV18		5	おおきづち	いなずまぎり	しんくうぎり	マヒャドぎり
		5	ギズモ	ザキ	ボミエ	すなけむり
		6	ゴートドン	もろばぎり	たいあたり	すてみ
		6	サボテンボール	さそうおどり	なめまわし	やいばのぼう
		6	しにがみ	マホトーン	おどりふうじ	くちをふさ
		5	シルバーデビル	すてみ	みがわり	だいぼうぎ
		5	スライムナイト	スカラ	ピオラ	ホイミ
	★	5	ダークアイ	バイキルト	マホターン	みかわしきゃ
		5	ダックカイト	けものぎり	つばめがえし	スライムた
		6	テールイーター	マホターン	ホイミ	
		5	はさみくわがた	しんくうぎり	マヒャドぎり	メタルぎり
		5	フーセンドラゴン	ホイミ	うけながし	
	★	6	ぶちキング	れんぞくこうげき	なかまをよぶ	さみだれぎり
		5	ヘルボックル	ヒャド	ホイミ	ザオラル
		6	ミストウイング	ラリホー	おたけび	おいかぜ
		6	リザードフライ	ひのいき	つめたいいき	
仲間LV19〜LV38	★	12	アークデーモン	かえんぎり	しんくうぎり	マヒャドぎり
		12	ウインドマージ	ホイミ	みがわり	おいかぜ
	★	13	オーク	ホイミ	ザオラル	さそうおどり
		12	かりゅうそう	メダパニダンス	なめまわし	おたけび
	★	12	キメラ	しっぷうづき	かまいたち	れんぞくこうげ
	★	13	グリズリー	ホイミ	みなごろし	まぶしいひか
		12	くんたいガニ	のろいのことば	ふしぎなおどり	こうらがえし
		13	コハクそう	ギラ	あくまぎり	かえんのい
		13	シャドー	ラリホー	マホトラ	ピオリム
		12	スライムボーグ	だいせつだん	きあいをためる	おたけび
		12	デスファレーナ	ホイミ	どくこうげき	ふしぎなおど
	★	12	ドロル	ホイミ	くろいきり	みがわり
	★	12	ひくいどり	ホイミ	かえんのいき	おいかぜ
	★	12	ひょうがまじん	みなごろし	しっぷうづき	えだはらい
		13	ヘルホーネット	のろいのことば	すなけむり	おいかぜ
	★	13	リザードマン	メダパニ	さそうおどり	あしばらい

	おすすめ	LV	種族名(しゅぞくめい)	修得特技(しゅうとくとくぎ)		
仲間LV		20	エビルスピリッツ	メダパニ	ルカナン	マホカンタ
		21	エビルワンド	メラミ	イオラ	ちからをためる
		21	ギズモ	ラリホーマ	ボミオス	もうどくのいき
		20	キラーエイプ	ちからをためる	メタルぎり	だいせつだん
	★	21	キングコブラ	ザキ	バイキルト	ぶきみなひかり
		21	さまようよろい	マホキテ	のろいのことば	ひゃくれつなめ
		20	しりょうのきし	ピオリム	おたけび	おどりふうじ
		21	ドラゴン	ホイミ	なかまをよぶ	みがわり
		20	のろいのランプ	ヒャダルコ	メガンテ	ドラゴンぎり
	★	20	ひくいどり	ホイミ	しんくうぎり	マジックバリア
	★	20	ヘルビースト	デイン	ホイミ	すいめんげり
	★	20	ホークブリザード	バギマ	もろばぎり	たかくとびあがる
	★	20	メタルスライム	ホイミ	みなごろし	におうだち
		21	モーザ	バギマ	ホイミ	ひかりのはどう
	★	21	ようがんまじん	メラミ	かえんぎり	メタルぎり
	★	20	リップス	ベホマラー	メガザル	とっこう
仲間LV		26	アイアンタートル	メガンテ	フバーハ	タッツウしょうかん
		26	ウィングスネーク	ルカナン	メダパニダンス	えだはらい
		27	オーガー	もろばぎり	けものぎり	しんくうは
		25	おどるほうせき	ベホマラー	みかわしきゃく	デアゴしょうかん
	★	26	グレンデル	ベホイミ	きあいをためる	せいれいのうた
	★	25	ゴートドン	ベホマ	ザオラル	しっぷうづき
	★	26	じんめんじゅ	マジックバリア	におうだち	こうらがえし
		25	ソードドラゴン	ライデイン	スクルト	ベホイミ
		25	ダーククラブ	マホトーン	マホトラおどり	ひゃくれつなめ
	★	25	ダンスキャロット	バイキルト	さそうおどり	くちをふさぐ
		26	ひくいどり	なかまをよぶ	もうどくのいき	ハッスルダンス
	★	26	マネマネ	マジックバリア	まねまね	くろいきり
		27	マンイーター	ライデイン	がんせきおとし	なめまわし
	★	26	やたがらす	ザキ	しんくうぎり	れんぞくこうげき
		26	ライオネック	ベギラマ	いきをすいこむ	はげしいほのお
		26	ライバーン	いなずま	こごえるふぶき	マヒャドぎり
仲間LV		33	あくまのカガミ	イオラ	つばめがえし	さみだれぎり
		34	イエティ	バギクロス	たかくとびあがる	しんくうは
	★	34	うごくせきぞう	ベギラゴン	ベホマラー	すべてをすいこむ
		33	ギガンテス	まねまね	におうだち	スライムたたき
		34	キラーパンサー	ベホイミ	マヒャドぎり	さそうおどり
		33	ゴーレム	メダパニダンス	マホトラおどり	ハッスルダンス
	★	33	スーパーテンツク	ベギラゴン	かえんぎり	ばくれつけん
		33	スカルゴン	メラゾーマ	もろばぎり	しっぷうづき
		33	ずしおうまる	メガンテ	しんくうは	どくこうげき
		34	デビルアーマー	ラリホーマ	フバーハ	さみだれぎり
	★	33	ビックアイ	ベホマラー	メガザル	たかくとびあがる
		34	フーセンドラゴン	ベホイミ	おおごえでさけぶ	すべてをすいこむ
		33	ホークブリザード	すなけむり	ひゃくれつなめ	きょうふう
		33	ミステリドール	マホカンタ	もうどくのいき	おたけび
	★	30	メタルスライム	ホイミ	とっこう	すべてをすいこむ
	★	33	ようがんまじん	のろいのことば	ぶきみなひかり	サムシンしょうかん

表組みの一番左にある、仲間LVとはパーティ全員のLVを合計したものです。このLVのときに出現することを表しています。

	おすすめ	LV	種族名(しゅぞくめい)	修得特技(しゅうとくとくぎ)		
仲間LV99～LV118		40	うごくせきぞう	マホトーン	バズウしょうかん	におうだち
	★	39	がいこつけんし	つばめがえし	せいしんとういつ	こうらがえし
	★	38	キングスライム	マヒャド	まじんぎり	ドラゴンぎり
	★	39	サンダーバード	やみのはどう	おどりふうじ	くちをふさぐ
	★	33	スカイドラゴン	メガンテ	ピオリム	ザオリク
	★	40	ずしおうまる	ザオラル	かえんぎり	ぱふぱふ
		33	スライムファング	スクルト	ぶきみなひかり	おたけび
		38	デッドペッカー	ラリホーマ	バイキルト	けものぎり
	★	28	デンタザウルス	マホカンタ	どくこうげき	くろいきり
		39	ばくだんいわ	しんくうぎり	ひかりのはどう	くちをふさぐ
		40	ばくだんいわ	モシャス	やけつくいき	すいめんげり
		39	バトルレックス	かがやくいき	のろいのことば	ハッスルダンス
		40	ひくいどり	あくまぎり	ねむりこうげき	バズウしょうかん
		40	ひとくいそう	いきをすいこむ	しゃくねつ	えだはらい
	★	39	ファンキーバード	スクルト	ベホマラー	いなずま
		38	ようがんまじん	ギガデイン	もろばぎり	しっぷうづき
仲間LV119～LV138		33	アンクルホーン	ルカナン	のろいのことば	ひゃくれつなめ
	★	45	アンドレアル	ザオリク	ひかりのはどう	すべてをすいこむ
	★	38	キラーマシン	ベホマラー	グランドクロス	きょうふう
		45	グレイトドラゴン	バギクロス	ちからをためる	スライムたたき
		45	サンダーバード	みなごろし	しんくうぎり	しんくうは
		46	しにがみきぞく	ベホマ	かえんぎり	うけながし
		38	ストロングアニマル	マヒャド	たかくとびあがる	ゾンビぎり
	★	46	ダンジョンえび	ハッスルダンス	メガザルダンス	えだはらい
		33	ドラゴンマッド	いきをすいこむ	かがやくいき	くちをふさぐ
		45	パオーム	メラゾーマ	いなずまぎり	あくまぎり
		38	はぐれメタル	マホカンタ	たいあたり	おおごえでさけぶ
		33	バルザック	ラリホーマ	マヒこうげき	さそうおどり
	★	38	マネマネ	モシャス	とっこう	かがやくいき
		43	メタルドラゴン	イオナズン	まじんぎり	マヒャドぎり
		45	ユニコーン	しっぷうづき	さそうおどり	におうだち
	★	45	ロックちょう	メガザル	ばくれつけん	すなけむり
仲間LV139～	★	48	うごくせきぞう	いきをすいこむ	かがやくいき	ぶきみなひかり
	★	38	キラーマシン	ベホイミ	せいしんとういつ	しっぷうづき
	★	48	きりさきピエロ	メガンテ	せいしんとういつ	めいそう
	★	50	グレイトドラゴン	バイキルト	グランドクロス	ひゃくれつなめ
		48	じごくのもんばん	かがやくいき	まねまね	におうだち
	★	48	しにがみきぞく	マダンテ	みかわしきゃく	だいぼうぎょ
		48	パオーム	イオナズン	おたけび	おどりふうじ
		48	ばくだんいわ	さみだれぎり	まねまね	ドラゴラム
	★	33	バルザック	ギガデイン	ベホマラー	くろいきり
		50	ひとくいそう	グランドクロス	たかくとびあがる	ひゃくれつなめ
	★	48	ホーンビートル	どくこうげき	すなけむり	めいそう
		50	まおうのつかい	しゃくねつ	のろいのことば	きょうふう
		50	メタルキング	ねむりこうげき	におうだち	メガザルダンス
	★	43	メタルドラゴン	パルプンテ	メダパニダンス	すいめんげり
		50	やまたのおろち	ザラキ	さそうおどり	ハッスルダンス
	★	50	ロックちょう	まじんぎり	バズウしょうかん	ハッスルダンス

！表組みの一番左にある、仲間LVとはパーティ全員のLVを合計したものです。このLVのときに出現することを表しています。

第5章

一目瞭然!!(いちもくりょうぜん) モンスターズファイル

モンスターズファイルの見方

ドラゴンクエスト モンスターズに登場する、全215匹の完全ファイルだ。知りたかったデータやおすすめの配合までバッチリわかりやすく紹介している。

各系統ごとに「あいうえお順」で紹介。さあ、キミの知りたいモンスターのページへ急げ！

①モンスターの系統

②種族名

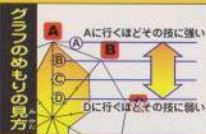
③イラスト

④覚える特技 その種族が覚える特技を上から修得順に紹介。特技名のうしろのカッコにある数字は覚えるＬＶを示している。

⑤モンスターの成長力 各パラメータの上がり具合。Ａが最も成長が大きく、Ｅになるほど少ないことを示す。

⑥モンスターの説明 その種族のモンスターに関する解説。主に耐性について、くわしく書いてあるぞ。

⑦いろいろな特技に対する耐性

モンスターの耐性の強さをあらわすグラフ。Ａに近づくほどその特技に強いことを示し、Ｄが最も弱い。なるべくなら、このグラフで高い耐性をもつ種族をパーティに加えたいものだね。

モンスター耐性グラフ項目の見方

- A メラ系・ギラ系・イオ系・炎系
- B ヒャド系・吹雪系
- C バギ系・デイン系
- D マホトーン系・マホトラ系
- E ルカニ系・ボミエ系
- F ザキ系・メガンテ系
- G 毒系・呪い系
- H 1ターン休み系・踊り封じ系・息封じ系
- I マヌーサ系・ラリホー系・メダパニ系・マヒ系

⑧このモンスターが配合に使われているページ数

このページで紹介している種族が、他の種族のおすすめ配合に使われている場合のページ数を表示。モンスターを配合に使いたいときは、このページを参考にするといいぞ！

⑨モンスターが手に入る場所

このページのモンスターが手に入る場所を紹介している。「～のとびら」のうしろの数字は、その間の階に出現することを示す。また他国は、他国マスターから入手可能。

⑩おすすめ配合例

このページのモンスターを配合で作り出す際の編集部おすすめの配合。対戦で使える特技は「覚えておきたい特技」としてピックアップしている。これでもうＬＶアップのときに悩む心配はないぞ。

- Ⓐ 完成型のモンスター
- Ⓑ 血統のモンスター
- Ⓒ 相手のモンスター
- Ⓓ 覚えておきたい特技

アイコンの見方

アイコン	説明
他	他国マスターから手に入る種族。アイコンのうしろに数字がある場合は、仲間の合計ＬＶがこの数字のときに出現する種族を推薦している。
！	○や×のアイコンがついた特技を覚えていることで思いつく特技。
○	「思いつく特技」の思いつく素材となる特技。このアイコンは特技を思いついた後も残しておくことを示している。
×	「思いつく特技」の思いつく素材となる特技。このアイコンは特技を思いついた後は、忘れてしまいたいことを示している。

キングスライム

覚える特技(おぼえるとくぎ)

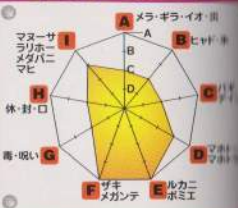
ホイミ(2)
ザオラル(15)
フバーハ(19)

成長力(せいちょうりょく)

HP	C	ぼうぎょ	[illegible]
MP	D	すばやさ	[illegible]
こうげき	D	かしこさ	[illegible]

補助系特技に強いスライム系のモンスターらしく、ザキ、メガンテ系やルカニ、ボミエ系に対しては無敵を誇る。また、炎や吹雪などの攻撃系の呪文や特技にも、そこそこ耐えることができる。

LV15前後になると、いざというときに役に立つ『ザオラル』を覚えるぞ。

モンスター耐性グラフ

次なる配合先(つぎなるはいごうさき)

63/64/66/67/68/69/70/72/74/75/77/78/79/80/87/128/131/134/136/139/141/148/152/165/167/172/176/185/187/200/211/212/221/222/225/230/232/238/241/243/250/256/257/259/270/272

生息地(せいそくち)

メダルのとびら(19、ぬし)
※ここで仲間になることがあ
他国マスター

- キングスライム ザオリク
  - ホイミスライム ベホマズン
    - スライム ●マダンテ
    - 他(LV59~78) マネマネ ●マジックバリア
  - りゅうおう めいそう
    - 他(LV139~) まおうのつかい ●のろいのことば ●せいしんとういつ
    - 他(LV119~138) アンドレアル ●ひかりのはどう

■…特技によって思いつく。 ◎…思いついたあとものこす。
⊠…思いついたあとに忘れる。

ゴールデンスライム

覚える特技

[illegible]はどう(24)
[illegible]バン(37)
[illegible]ンテ(41)

成長力(せいちょうりょく)

HP	E	ぼうぎょ	A
MP	A	すばやさ	A
こうげき	D	かしこさ	A

[illegible]ライム系最強のモンスター。[illegible]封じ、息封じ、1ターン休み系[illegible]にやや弱い以外は、無敵と[illegible]いい。MPの上限も高く、[illegible]の特技『ビッグバン』が[illegible]ようになる。

[illegible]の成長力が極端に低いので[illegible]は注意。それが解決できれ[illegible]のモンスターになるだろう。

モンスター耐性グラフ

生息地(せいそくち)

配合でしか作れない

- ゴールデンスライム
  - ぶちキング
    - 他(LV99~118) キングスライム ●ベホマ ●ザオリク
    - 他(LV139~) しにがみきぞく ●ベホマズン ●マダンテ
  - ゴールデンゴーレム めいそう■
    - 他(LV19~38) ひょうがまじん ●だいぼうぎょ◎
    - 他(LV79~98) ようがんまじん ●におうだち⊠

[illegible]によって思いつく。 ◎…思いついたあとものこす。
[illegible]いついたあとに忘れる。

ストーンスライム

覚える特技（おぼえるとくぎ）

だいぼうぎょ（15）
がんせきおとし（17）
たかくとびあがる(21)

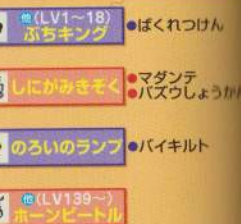
成長力（せいちょうりょく）

HP	D	ぼうぎょ	[illegible]
MP	B	すばやさ	[illegible]
こうげき	D	かしこさ	[illegible]

耐性のバラツキが大きいので特徴をしっかりとつかもう。とりあえず、ザキ、メガンテ系には無敵。ルカニやマホトーン系にもかなりの耐性をもっている。

またスライム系のモンスターの中で唯一、『マダンテ』に有効な『だいぼうぎょ』を覚えることができる。

次なる配合先（つぎなるはいごうさき）: 69/73/81/84/95/96/134/152/190/200

生息地（せいそくち）: しはいのとびら(11～29) まよいのとびら(1～22)

…特技によって思いつく。 …思いついたあとものこす。
…思いついたあとに忘れる。

スライム

成長力（せいちょうりょく）

HP	D	ぼうぎょ	C
MP	C	すばやさ	A
こうげき	D	かしこさ	B

の国で、一番はじめに モンスター。攻撃系呪 ダメージを受けやすい。 HPやMPの上限が高く、 に対してそれなりの耐 ので、きたえればかなり ようになる。

で最強の特技『マダ を覚えるぞ。

62/71/76/89/96/176/185

生息地（せいそくち）: しはいのとびら(1～5) たびだちのとびら(1～4)

によって思いつく。 …思いついたあとものこす。
…思いついたあとに忘れる。

スライムつむり

覚える特技（おぼえるとくぎ）

ヒャド(6)
キアリク(9)
なかまをよぶ(18)

成長力（せいちょうりょく）

HP	C	ぼうぎょ	
MP	B	すばやさ	
こうげき	C	かしこさ	

マホトーン、ラリホー系には無敵の耐性をもつが、攻撃系呪文や特技に対して非常にもろい。LV45〜60で各能力値がグンとアップするので、配合はそれ以後がおすすめ。格闘大会Eクラスの決勝戦の対戦相手としても登場。そのときは『なかまをよぶ』と『ヒャド』で攻撃してくるぞ。

モンスター耐性グラフ

次なる配合先（つぎなるはいごうさき）: 238

生息地（せいそくち）
よろこびのとびら(1〜5)
しはいのとびら(6〜10)

おすすめ配合（はいごう）

スライムツリー

成長力（せいちょうりょく）

HP	D	ぼうぎょ	D
MP	C	すばやさ	A
こうげき	C	かしこさ	A

スライム系のモンスターの中で、LVが低いうちに特技を3つ覚えてしまう、お得なモンスター。攻撃系呪文や特技に対して弱いだけに、自分よりもすばやさが高い敵やラリホー系に強い敵と戦うのは苦しい。
LV60以上まで成長させれば、HPなどがグンと増えるぞ。

モンスター耐性グラフ

ベロゴンやストロングアニマルを血統にこれを配合してスーパーテンツクにするといいかも！

生息地（せいそくち）
井戸のとびら(4〜5)
しはいのとびら(1〜5)
ちからのとびら(1〜3、6〜10)

…特技によって思いつく。 …思いついたあとものこす。
…思いついたあとに忘れる。

スライムナイト

覚える特技（おぼえるとくぎ）

ホイミ(2)
スカラ(3)
けものぎり(13)

成長力（せいちょうりょく）

HP	D	ぼうぎょ	[illegible]
MP	E	すばやさ	[illegible]
こうげき	D	かしこさ	[illegible]

ザキやメガンテ系にはほぼ完璧な耐性をもち、攻撃系呪文や特技も、吹雪系を除けばそれなりに耐えることができる。だが、呪いや１ターン休みといった補助系特技の攻撃に非常に弱い。パーティに加えるなら回復役で。他国マスターが連れているスライムナイトは『ピオラ』を覚えている。

次なる配合先（つぎなるはいごうさき）：71

生息地（せいそくち）

しはいのとびら(11～20)
さそいのとびら(1～19)
他国マスター

特…特技によって思いつく。 ◎…思いついたあとものこす。
✕…思いついたあとに忘れる。

スライムファング

覚える特技（おぼえるとくぎ）

[illegible](15)
ちからため(15)
なかまをよぶ(18)

成長力（せいちょうりょく）

HP	A	ぼうぎょ	D
MP	E	すばやさ	C
こうげき	C	かしこさ	B

やすらぎのとびらの“ぬし”として登場するスライムファング。その時点でHPは 400あるが、他のスライム系のモンスターと同様に、攻撃呪文や呪い、毒系の特技に弱い。ぬしを仲間にしなかった場合は配合でうみだすか、他国マスターが連れているヤツを仲間にしよう。

次なる配合先：73/81/232

生息地（せいそくち）

やすらぎのとびら(8、ぬし)
他国マスター

特…特技によって思いつく。 ◎…思いついたあとものこす。
✕…思いついたあとに忘れる。

ぶちキング

覚える特技(おぼえるとくぎ)

ねむりこうげき(8)
だいせつだん(13)
くちをふさぐ(18)

成長力(せいちょうりょく)

HP	C	ぼうぎょ	[illegible]
MP	C	すばやさ	[illegible]
こうげき	C	かしこさ	[illegible]

1ターン休み系に高い耐性をもち、成長させればかなり役に立つモンスター。他国マスターが連れているヤツは『なかまをよぶ』や『れんぞくこうげき』など、とびらに出現するヤツとは違った特技を修得している。

キングスライムを作る素材としても重要なモンスターだ。

モンスター耐性グラフ

次なる配合先(つぎなるはいごうさき)

63/64/66/67/68/70/74/75/77/78/79/80/87/95/128/131/167/176/211/212/222/241/250/257

生息地(せいそくち)

さばきのとびら(1～24)
しはいのとびら(21～29)
他国マスター

おすすめ配合(はいごう)

…特技によって思いつく。 …思いついたあとものこす。
…思いついたあとに忘れる。

ぶちスライム

覚える特技

[illegible](8)
[illegible](18)
[illegible](22)

成長力(せいちょうりょく)

HP	C	ぼうぎょ	E
MP	E	すばやさ	A
こうげき	C	かしこさ	A

[illegible]の場所に出現し、スライム[illegible]かでは仲間にしやすい。守[illegible]の伸びが低く、どのレベルで[illegible]の半分程度にしかならない[illegible]ある程度成長した段階で配[illegible]よう。マホトーン・マホト[illegible]に防ぎ、ルカニ、ボミエ、[illegible]メガンテ系にも強い耐性を[illegible]が、他の耐性はかなりつらい。

モンスター耐性グラフ

76/78

生息地(せいそくち)

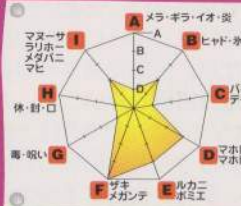
バザーのとびら(1～3)
やすらぎのとびら(1～3)
とまどいのとびら(1～5)
おもいでのとびら(3～4)
しはいのとびら(1～5)

…によって思いつく。 …思いついたあとものこす。
…いついたあとに忘れる。

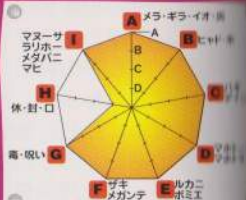
ホイミスライム

最初に訪れるたびだちのほこらの"ぬし"として登場。成長すると『ベホマラー』を覚える。『ホイミ』も覚えるので、パーティ内では回復役にうってつけ。しかもマホトーンやマホトラに対する耐性も高い。とはいえ、メラ、バギ、ヒャド系などに対する耐性は低いので注意しよう。

ボックススライム

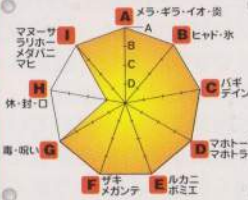
ヒャド、吹雪系には少し耐性があるが、その他の攻撃系の特技や呪文には弱い。また、1ターン休み系や呪い、マヒ系の特技にも極端に弱いので注意しよう。仲間にして成長させるよりも、他のモンスター同士の配合からうみだしたボックススライムをパーティに加える方法がおすすめだ。

…特技によって思いつく。 …思いついたあともわすれない。 …思いついたあとに忘れる。

メタルキング

1ターン休み、踊り封じ、口をふさぐ系に弱いことと、HPが異常に低いことぐらいしか欠点はない。だが、他国マスターが連れている以外出現しないうえ、パーティのLVの合計が139以上の間の場合に限るなど、出現の条件が厳しい。また、出現するのは♂だけなので配合には注意しよう。

メタルスライム

成長力（せいちょうりょく）

HP	E	ぼうぎょ	A
MP	A	すばやさ	A
こうげき	C	かしこさ	B

ほとんどの特技に対して無敵だ。1ターン休み、踊り封じ、口をふさぐ系だけには極端に弱いので注意しよう。他国マスターが連れているヤツは『みなごろし』や『におうだち』などの特技を修得している。そいつを仲間にした方がいいかも。ゲーム序盤戦では経験値かせぎのいいカモだ。

…思いついたあともものこす。

アンドレアル

覚える特技(おぼえるとくぎ)
バギ(3)
どくのいき(10)
マヌーサ(11)

成長力(せいちょうりょく)			
HP	D	ぼうぎょ	[illegible]
MP	D	すばやさ	[illegible]
こうげき	D	かしこさ	A

ほしふりの大会2回戦にも登場する。メラや炎系以外の攻撃系呪文や特技に弱く、状態異常にもなりやすい。また、成長スピードも遅いので注意しよう。

他国マスターが連れているヤツを仲間にする方がお手軽だが、より強くしたいのならうまく配合して作りだそう。

モンスター耐性グラフ

62/69/80/81/90/95/97/103/114/121/123/127/151/170/181/191/192/198/199/203/206/216/218/219/222/223/228/229/231/232/234/235/236/243/254/256/260/264/271/275

生息地(せいそくち)
がんこじいさんのとびら(21~[illegible]
他国マスター

- アンドレアル (もうどくのいき)
  - スカイドラゴン (グランドクロス)
    - リザードマン ●まじんぎり ●ギガスラッシュ
    - 他(LV99~118) ひくいどり
  - ライオネック (ベホマズン)
    - アークデーモン ●イオナズン
    - 他(LV139~) しにがみきぞく ●マダンテ ●だいぼうぎょ

完成(かんせい)
血統(けっとう)
相手(あいて)

特…特技によって思いつく。 ◎…思いついたあとものこす。
✕…思いついたあとに忘れる。

ウィングスネーク

覚える特技
[illegible]のいき(10)
[illegible](13)
[illegible](21)

成長力(せいちょうりょく)			
HP	D	ぼうぎょ	C
MP	C	すばやさ	B
こうげき	D	かしこさ	A

[illegible]ゴン系のなかで、唯一オス[illegible]しないモンスター。非常[illegible]な特性のもち主で、メラ[illegible]の攻撃、ザキなどに強く、[illegible]ャドや吹雪系の攻撃に弱い。[illegible]「どくこうげき」を修得する[illegible]かかわらず、毒系の攻撃にダ[illegible]受けやすい点にも注意し[illegible]

モンスター耐性グラフ

次なる配合先
119

生息地(せいそくち)
がんこじいさんのとびら(11~20)
他国マスター

- ウィングスネーク
  - とさかへび (マホトーン)
    - 他(LV99~118) スカイドラゴン ●ザオリク ●グランドクロス
    - おおにわとり ●うけながし
  - とさかへび
    - 他(LV139~) やまたのおろち ●ばくれつけん ●ハッスルダンス ●さそうおどり
    - おおにわとり

[illegible]によって思いつく。 ◎…思いついたあともものこす。
[illegible]いついたあとに忘れる。

コアトル

覚える特技（おぼえるとくぎ）

イオ(5)
いなずまぎり(12)
まじんぎり(16)

成長力（せいちょうりょく）

HP	A	ぼうぎょ	[illegible]
MP	D	すばやさ	[illegible]
こうげき	D	かしこさ	[illegible]

ほしふりの大会の決勝戦の相手としても登場する。攻撃力と防御力のバランスがとれた手強いモンスターで、HPが高く、『まじんぎり』や『イオナズン』など特技も強力なものばかり。

ザキ、メガンテ系には絶対の耐性をもっているのがうれしいが、他がちょっと低めなので注意。

次なる配合先（つぎなるはいごうさき）

グレンデルを血統にこれを配合してじごくのもんばんにするといいかも！

生息地（せいそくち）

配合でしか作れない

…特技によって思いつく。 …思いついたあともの[illegible]
…思いついたあとに忘れる。

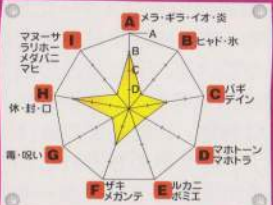
コドラ

成長力（せいちょうりょく）

HP	D	ぼうぎょ	D
MP	C	すばやさ	A
こうげき	C	かしこさ	A

ドラゴン系のモンスターらしく[illegible]ギラ、炎系の攻撃には強い[illegible]、ヒャド、吹雪系には弱い。[illegible]ルカニやマヌーサ系の補助[illegible]にもかかりやすいぞ。

パーティに参加させるなら、他[illegible]スターを配合してうみだし[illegible]がいい。パーティにあわせた[illegible]させよう。

生息地（せいそくち）

がんこじいさんのとびら(1～5)
とまどいのとびら(1～2)
まもりのとびら(1～2)

しんりゅう

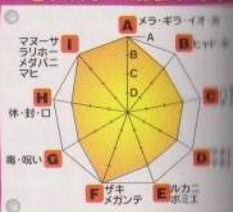
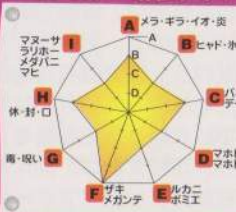
覚える特技（おぼえるとくぎ）

つめたいいき（4）
めいそう（27）
ビッグバン（37）

成長力（せいちょうりょく）

HP	A	ぼうぎょ	[illegible]
MP	A	すばやさ	[illegible]
こうげき	A	かしこさ	A

ドラゴン系最高のモンスター。他の系統のモンスターたちと比べても、ずば抜けた成長力と耐性をもっている。ほとんどの呪文や特技に耐性をもち、炎やザキ系などには無敵。また特技では『ビッグバン』を覚えるのがうれしい。強力な????系のモンスターをうみだすためにも必要なモンスターだ。

モンスター耐性グラフ

次なる配合先（つぎなるはいごうさき）

72/84/85/86/92/94/96/99/100/101/102/104/105/106/108/109/114/122/124/135/145/155/159/174/190/205/207/215/227/240/262/269/276

生息地（せいそくち）

配合でしか作れない

おすすめ配合

スカイドラゴン

覚える特技

[illegible]（4）
[illegible]（18）
[illegible]（29）

成長力（せいちょうりょく）

HP	D	ぼうぎょ	D
MP	C	すばやさ	A
こうげき	D	かしこさ	A

[illegible]の3つの特技を修得するのみの配合でうみだした場合だけ。メラ、ギラ、イオ、炎系に高い耐性をもっているが、他に対する耐性はかなり低いのでちょっとつらい。
ぬしは仲間にならないが、他国マスターが連れているヤツは仲間にできる。配合を考えるなら、こいつを仲間にしておきたい。

モンスター耐性グラフ

次なる配合先

72/82/83/84/85/86/87/88/89/90/92/93/94/96/98/99/100/101/102/103/104/105/106/108/109/114/122/124/135/145/155/159/174/190/205/207/215/227/240/260/269/275/276

生息地（せいそくち）

ちえのとびら（15、ぬし）
※ただし、ここでは仲間にならない他国マスター

ソードドラゴン

覚える特技(おぼえるとくぎ)
だいせつだん(13)
やいばのぼうぎょ(15)
さみだれぎり(16)

成長力(せいちょうりょく)

HP	C	ぼうぎょ	
MP	E	すばやさ	
こうげき	C	かしこさ	

特技や呪文に対する耐性は全般的にかなり弱い。攻撃力の成長はかなりいいので、直接攻撃をメインに戦おう。敵で現れた場合、攻撃呪文を修得していないはずなので、マヒや踊り系で動きを止めてガンガン攻撃すれば、楽に倒せるぞ。ちなみに他国マスターの場合は『ライデイン』を修得している。

モンスター耐性グラフ

次なる配合先(つぎなるはいごうさき)
110

生息地(せいそくち)
がんこじいさんのとびら(11〜
他国マスター

…特技によって思いつく。 …思いついたあとものこす。
…思いついたあとに忘れる。

デンタザウルス

成長力(せいちょうりょく)

HP	D	ぼうぎょ	C
MP	C	すばやさ	E
こうげき	D	かしこさ	E

ドラゴン系と『ぐんたいガニ』、『ダンジョンえび』の配合から生まれるモンスター。硬いコウラに覆われ、メガンテ系には高い耐性をもっている。大ダメージを与える『すてみ』や『とっこう』で、攻撃してくるぞ。成長してもかしこさがあまり上がらない。

モンスター耐性グラフ

266/273

生息地(せいそくち)
がんこじいさんのとびら(21〜29)
他国マスター

…特技によって思いつく。 …思いついたあとものこす。
…思いついたあとに忘れる。

フェアリードラゴン

覚える特技(おぼえるとくぎ)

なめまわし(8)
あまいいき(11)
マヌーサ(11)

成長力(せいちょうりょく)

HP	C	ぼうぎょ	[illegible]
MP	D	すばやさ	[illegible]
こうげき	C	かしこさ	[illegible]

メラ、ギラ、イオ、炎系の耐性は高いが、他のものに対してはかなり低い。特技を使われたら、ほぼ確実にダメージを受けると思っていいだろう。成長力も全体的に高くない。覚える特技も補助系のものばかりなので、うまく配合したり特技を覚えさせなければパーティに入れるのはつらいかも……。

次なる配合先(つぎなるはいごうさき)

ドロルを血統にこれを配合してよろいムカデにするといいかも!

生息地(せいそくち)

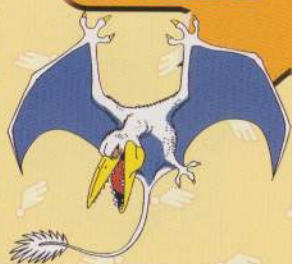
がんこじいさんのとびら(6~1[illegible])
牧場のとびら(1~5)
ちからのとびら(1~5、9~1[illegible])
他国マスター

おすすめ配合(はいごう)

🅷…特技によって思いつく。 ◎…思いついたあともの(こす)。
☒…思いついたあとに忘れる。

プテラノドン

成長力(せいちょうりょく)

HP	D	ぼうぎょ	E
MP	C	すばやさ	C
こうげき	C	かしこさ	D

他のドラゴン系と同様、メラ、ギラ、イオ、炎系には高い耐性を[illegible]が、毒系や呪い系など補助呪[illegible]する耐性がかなり低い。[illegible]力はMPと攻撃力がなかな[illegible]。特技では『おいかぜ』を[illegible]ので、せめて息系の特技は[illegible]防ぎたいところだ。うまく[illegible]よう。

これを血統にうごくせきぞうを配合してコアトルにするといいかも!

生息地(せいそくち)

がんこじいさんのとびら(6~10)
ちえのとびら(1~14)

…によって思いつく。 ◎…思いついたあとものこす。
…ついたあとに忘れる。

ポイズンリザード

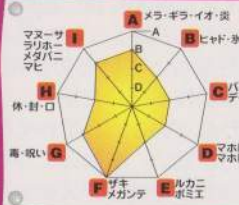
覚える特技（おぼえるとくぎ）

どくこうげき（6）
なめまわし（8）
どくのいき（10）

成長力（せいちょうりょく）

HP	D	ぼうぎょ	
MP	D	すばやさ	
こうげき	D	かしこさ	

メラ、ギラ、イオ、炎系に高い耐性をもつが、ヒャド、バギ、マホトーン、ルカニ、1ターン休み系には、右のグラフを見ての通り、耐性は低い。
成長力は平均的だが、かしこさの伸びはかなり低めなので注意。特技に関しては、その名の通り、毒系の特技をメインに覚えるぞ。

生息地（せいそくち）

がんこじいさんのとびら（1～
いかりのとびら（1～8）

■…特技によって思いつく。 ◎…思いついたあとものこす。
☒…思いついたあとに忘れる。

やまたのおろち

成長力（せいちょうりょく）

HP	C	ぼうぎょ	D
MP	D	すばやさ	A
こうげき	C	かしこさ	A

ドラゴン系の中ではとりわけ高い耐性をもつモンスター。これといった弱点はなく、ザキ、メガンテに対する耐性はほぼ無敵。
HPと攻撃力の成長力が高く、特技も使えるものばかりなので最後まで充分に戦えるぞ。ちなみに他国マスターから奪うとまったく違う特技をもっている。

72/83/84/85/86/90/91/92/94/96/99/100/101/102/104/105/106/108/109/114/122/124/135/145/155/159/174/190/205/207/215/227/240/269/271/274/276

生息地（せいそくち）

図書館のとびら（25、ぬし）
※ただし、ここでは仲間にならない他国マスター

特技によって思いつく。 ◎…思いついたあとものこす。
思いついたあとに忘れる。

ライバーン

他のドラゴン系同様、メラ、ギラ、イオ、炎系に高い耐性をもつが、さらにバギ、デイン系にも高い耐性をもっているのが特徴的。覚える特技がMPを使わないものばかりのせいか、とにかくMPの成長力が低い。ちなみにかなりはやいうちに特技をマスターしてしまうモンスターだ。

リザードフライ

メラ、ギラ、イオ、炎系に高い耐性をもつが、それ以外の耐性はないという典型的なドラゴンの特徴をもつ。
成長力は全体的に高め。特技も配合と力次第ではけっこう強くなる。他国マスターから奪うと、「つめたいいき」を覚えている。

リザードマン

メラ、ギラ、イオ、炎系に加えてザキ、メガンテ系に関してもなかなか高い耐性をもつ。

HPやMPの成長力が高いのも魅力的だが、なんといっても特技として『ギガスラッシュ』を覚えるのが最大の特徴。そのままパーティに入れてもいいし、配合でも重要な素材となるモンスターだ。

アイアンタートル

休み、踊り封じ、口を系やルカニ、ボミエ系に高をもっているモンスター。の耐性は高くない。守備力の成長力が高めで、特技も防御系の技ばかり。回復系の技を覚えさせれりになる回復役として活躍とだろう。

…特技によって思いつく。 …思いついたあともの
…思いついたあとに忘れる。

イエティ

覚える特技(おぼえるとくぎ)

ヒャド(6)
マヒャドぎり(12)
おたけび(15)

成長力(せいちょうりょく)

HP	C	ぼうぎょ	
MP	C	すばやさ	A
こうげき	D	かしこさ	A

獣系の特徴に加えてヒャド、吹雪系に絶対の耐性をもっているめずらしいモンスター。

HPとMPの伸びが高く、ヒャド系の攻撃を覚えるのでパーティに組み込んでもけっこう使える。『おおごえでさけぶ』も覚えるので、これをうまく使うとより効果的に攻撃できるだろう。

モンスター耐性グラフ

これを血統にスライム系を配合してユニコーンにするといいかも!

生息地(せいそくち)

格闘場右のとびら(21~[illegible])
他国マスター

■…特技によって思いつく。 ◎…思いついたあともの[illegible]
⊠…思いついたあとに忘れる。

おおきづち

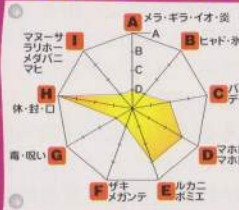
成長力(せいちょうりょく)

HP	C	ぼうぎょ	C
MP	D	すばやさ	A
こうげき	C	かしこさ	A

獣系の特徴に加え、マホトーン、マホトラ系にも高い耐性をもつ。HPと守備力の成長力も高い。覚える特技に『まじんぎり』があるので、攻撃役にして一撃必殺を狙うのも面白いかも。とはいえ、本格的に攻撃役にするなら、他のMPを吸収する配合を考えて育てるようにしよう。

モンスター耐性グラフ

76/153

生息地(せいそくち)

格闘場右のとびら(11~20)
さばきのとびら(1~24)
他国マスター

■…特技によって思いつく。 ◎…思いついたあとものこす。
⊠…思いついたあとに忘れる。

かまいたち

覚える特技(おぼえるとくぎ)

バギ(3)
ヒャド(6)
しんくうぎり(12)

成長力(せいちょうりょく)

HP	D	ぼうぎょ	
MP	D	すばやさ	
こうげき	D	かしこさ	

1ターン休み、踊り封じ、口をふさぐ系とルカニ、ボミエ系に高い耐性をもつのは他の獣系と同じ。ザキ、メガンテ系にも多少の耐性をもっている。

覚える特技は攻撃系のものばかりなので、パーティでは攻撃役がいいかも。成長力は全体的に低いといえるだろう。

■…特技によって思いつく。 ◉…思いついたあとものこす。
☒…思いついたあとに忘れる。

キャットフライ

成長力(せいちょうりょく)

HP	C	ぼうぎょ	C
MP	B	すばやさ	A
こうげき	D	かしこさ	B

獣系の特徴をおさえつつ、1ターン休み、踊り封じ、口をふさぐ系には絶対の耐性をもつ。とはいえ他の耐性は低めなのが残念。

覚える特技は補助系ばかり。成長力はHPとMPの伸びがかなり低い。パーティに組み込むなら防御系と回復系を覚えさせて使うと戦力になるかも。

モンスター耐性グラフ
A メラ・ギラ・イオ・炎
B ヒャド・氷
C バギ デイン
D マホトーン マホトラ
E ルカニ ボミエ
F ザキ メガンテ
G 毒・呪い
H 休・封・口
I マヌーサ ラリホー メダパニ マヒ

特技によって思いつく。 ◉…思いついたあとものこす。
思いついたあとに忘れる。

キラーエイプ

覚える特技(おぼえるとくぎ)

あしばらい(7)
もろばぎり(9)
なかまをよぶ(18)

成長力(せいちょうりょく)

HP(ヒットポイント)	D	ぼうぎょ	[illegible]
MP(マジックパワー)	E	すばやさ	[illegible]
こうげき	D	かしこさ	[illegible]

1ターン休み、踊り封じ、口をふさぐ系に絶対の耐性をもち、ルカニ、ボミエ系にも高い耐性をもっている。
守備力、すばやさの伸びはかなりいいが他の成長力はあまり高くないのが残念なところ。特技で覚える『なかまをよぶ』はかなり使える技なので大事にとっておこう。

キラーエイプ同士の配合でバオームにするといいかも！

生息地(せいそくち)

格闘場右のとびら(11~20)
図書館のとびら(6~24)
他国マスター

- キラーエイプ
  - アルミラージ
    - 他(LV59~78) アイアンタートル ●だいぼうぎょ ●バズウしょうかん
    - 他(LV119~138) アンドレアル ●ひかりのはどう ●もうどくのいき
  - しんりゅう (めいそう、ビックバン)
    - 他(LV99~118) スカイドラゴン ●ザオリク
    - 他(LV139~) やまたのおろち ●ハッスルダンス

完成(かんせい) 血統(けっとう) 相手(あいて)

他…特技によって思いつく。 ◎…思いついたあともの[こす。]
✕…思いついたあとに忘れる。

キラースコップ

覚える特技(おぼえるとくぎ)

[illegible]し(13)
[illegible]ぎり(13)
[illegible]ためる(15)

成長力(せいちょうりょく)

HP(ヒットポイント)	D	ぼうぎょ	C
MP(マジックパワー)	D	すばやさ	A
こうげき	C	かしこさ	A

獣系の特徴に加えて、ザキ、メ[illegible]系に対してもかなり高い耐性をもっているのがうれしい。[illegible]に対してはあまり高くない。[illegible]力は平均的だが、特技として『ちからをためる』を覚えるた[illegible]撃力は高くすることができ[illegible]パーティに組み込むには配合[illegible]する必要があるだろう。

メドーサボールを血統にこれを配合してグレンデルにするといいかも！

生息地(せいそくち)

格闘場右のとびら(6~10)
格闘場左のとびら(1~15)

- キラースコップ
  - キングレオ (ばくれつけん)
    - 他(LV139~) キラーマシン ●せいしんとういつ
    - ユニコーン ●ベホマ ●ザオリク
  - ひとくいサーベル
    - 他(LV99~118) うごくせきぞう ●マホトーン ●バズウしょうかん ●めいそう
    - 他(LV39~58) ひくいどり ●マジックバリア

[特]技によって思いつく。 ◎…思いついたあとものこす。
[思]いついたあとに忘れる。

スーパーテンツク

覚える特技(おぼえるとくぎ)

ハッスルダンス(19)
しのおどり(21)
まねまね(22)

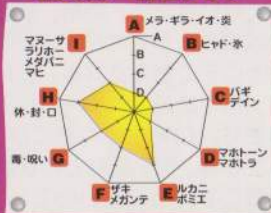
攻撃呪文や息攻撃にとにかく弱いスーパーテンツク。メガンテ系ではほぼ確実にやられるがザキ系には少し耐性がある。獣系らしく1ターン休み、踊り封じ、口をふさぐ系には強い。また状態異常をおこす特技には耐性をもっており、眠り、混乱系にも強い。『ハッスルダンス』を覚えるぞ！

…特技によって思いつく。 …思いついたあともものこす。
…思いついたあとに忘れる。

スカルガルー

ルカニ、ポミエ系と1ターン休み、踊り封じ、口をふさぐ系に強い獣系らしいモンスター。やはり攻撃呪文や息攻撃にとても弱い。ただしザキ、メガンテ系は多少の耐性をもつ。また状態異常をおこす特技にもそれなりには耐えられるぞ。MP、攻撃力、守備力は高い。

成長力(せいちょうりょく)

HP	D	ぼうぎょ	C
MP	B	すばやさ	B
こうげき	C	かしこさ	E

次なる配合先
71

生息地
格闘場右のとびら(1~5)
牧場のとびら(1~11)

ファーラット

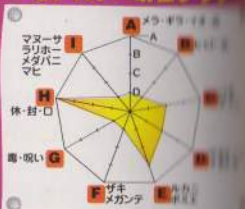
覚える特技(おぼえるとくぎ)

みかわしきゃく(10)
たいあたり(13)
なかまをよぶ(18)

成長力

HP	D	ぼうぎょ	[illegible]
MP	C	すばやさ	[illegible]
こうげき	C	かしこさ	[illegible]

バギ、デイン系には多少の耐性をもつが、炎系や吹雪系の攻撃呪文や息攻撃には弱い。またザキ、メガンテ系にはほとんど耐性をもたない。攻撃力や守備力も成長しにくいので、ちょっと使いづらいかも。1ターン休み系に無敵なのが強み。もし連れていくなら後方から『なかまをよぶ』で攻撃しよう。

生息地(せいそくち)

格闘場右のとびら(1~5)
おもいでのとびら(1~2)
まちびとのとびら(3~4)

おすすめ配合

■…特技によって思いつく。 ◎…思いついたあとものこす。
☒…思いついたあとに忘れる。

フェアリーラット

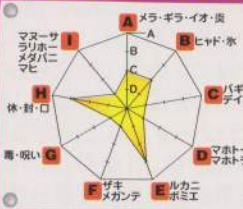
覚える特技

[illegible](4)
[illegible](11)
[illegible](13)

成長力(せいちょうりょく)

HP	C	ぼうぎょ	D
MP	E	すばやさ	A
こうげき	D	かしこさ	D

バギ、デイン系こそにがてだが、炎、吹雪系などの攻撃呪文や息攻撃には多少の耐性をもつ。ルカニ、ボミエ系と1ターン休み、踊り、口をふさぐ系には強いが、その他の特技には弱い。ザキ系へ耐性もないので、やられやすい。「スライムたたき」を覚える数少ないモンスターだ。

生息地(せいそくち)

バザーのとびら(1~3)
格闘場右のとびら(1~5)
おもいでのとびら(3~4)

■…特技によって思いつく。 ◎…思いついたあとものこす。
☒…思いついたあとに忘れる。

ベロゴン

覚える特技(おぼえるとくぎ)

ねむりこうげき(8)
なめまわし(8)
あまいいき(11)

成長力(せいちょうりょく)

HP	D	ぼうぎょ	[illegible]
MP	E	すばやさ	[illegible]
こうげき	D	かしこさ	[illegible]

ルカニ、ボミエ系がまったく効かず、1ターン休み、踊り封じ、口をふさぐ系に強い。ザキ、メガンテ系には多少の耐性をもつ。しかし攻撃呪文や息攻撃には弱い。『メラゾーマ』など強力な呪文を使う相手は、『ねむりこうげき』や『あまいいき』で眠らせてしまおう。

次なる配合先(つぎなるはいごうさき)

これを血統にヘルコンドルやモーザなどを配合してパオームにするといいかも!

生息地(せいそくち)

格闘場右のとびら(6~10)
ちえのとびら(1~14)

おすすめ配合

- ベロゴン
  - キングレオ(ばくれつけん)
    - パオーム
    - 他(LV139~) メタルドラゴン ●すいめんげり
  - キングスライム(ザオリク ベホマ)
    - ぶちキング
    - 他(LV139~) しにがみきぞく ●マダンテ ●だいぼうぎょ ●バズウしょうかん ●ベホマズン

完成(かんせい) 血統(けっとう) 相手(あいて)

▣…特技によって思いつく。 ◙…思いついたあとものこす。
☒…思いついたあとに忘れる。

ミノーン

覚える特技

(9)
…める(13)
…いき(17)

成長力(せいちょうりょく)

HP	D	ぼうぎょ	C
MP	E	すばやさ	E
こうげき	C	かしこさ	B

[illegible]ルカニ、ボミエ系と1ターン休[illegible]踊り封じ、口をふさぐ系にこ[illegible]いが、他の特技に対する耐性[illegible]にかく低い。ただ状態異常を[illegible]特技には多少の耐性をも[illegible]できれば『やけつくいき』で[illegible]させて、相手の動きをとめた[illegible]また、すばやさが上がりにく[illegible]もネックになる。

次なる配合先

109

生息地(せいそくち)

格闘場右のとびら(6~10)
よろこびのとびら(1~12)

おすすめ配合

- ミノーン(…つくいき)
  - キングレオ(ばくれつけん)
    - 他(LV139~) キラーマシン ●せいしんとういつ
    - 他(LV119~138) ユニコーン ●ベホマ ●ザオリク ●さそうおどり
  - さそりアーマー(まじんぎり)
    - 他(LV139~) ホーンビートル
    - 他(LV139~) ホーンビートル ●めいそう

完成(かんせい) 血統(けっとう) 相手(あいて)

…特技によって思いつく。 ◙…思いついたあとものこす。
…思いついたあとに忘れる。

あばれうしどり

覚える特技(おぼえるとくぎ)

たいあたり(13)
えだはらい(13)
ちからをためる(15)

成長力(せいちょうりょく)

HP	D	ぼうぎょ	
MP	C	すばやさ	
こうげき	C	かしこさ	

鳥系なのに空を飛んでいないモンスター。それでも『あしばらい』などの1ターン休み系の特技に対しては無敵。さらに踊り封じ、口をふさぐ系もまったく効かないぞ。またバギ、デイン系にも強い耐性をもつ。しかしそれ以外の呪文や特技には、ほとんど耐性がないので注意が必要だ。

モンスター耐性グラフ

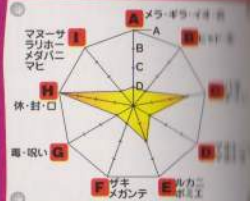
次なる配合先(つぎなるはいごうさき)

150

生息地(せいそくち)

井戸のとびら(6~11)
やすらぎのとびら(6~7)
あやつりのとびら(1~5)
ゆうきのとびら(6~8)

おすすめ配合(はいごう)

…特技によって思いつく。 …思いついたあとものこす。
…思いついたあとに忘れる。

おおにわとり

覚える特技(おぼえるとくぎ)

…けむり(11)
…うぎり(12)
…ながし(19)

成長力(せいちょうりょく)

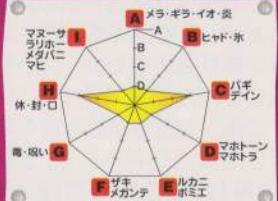
HP	C	ぼうぎょ	C
MP	E	すばやさ	A
こうげき	D	かしこさ	A

配合では作れないモンスター、おおにわとり。バギ、デイン、1ターン休み、踊り封じ、口をふさぐ系には強いが、それ以外の呪文や特技に対してはまったく耐性をもたない。『すなけむり』などで相手の攻撃をかわさないとすぐにやられてしまう。もし捕まえたら配合用にした方がよいかも。

モンスター耐性グラフ

次なる配合先

83/94

生息地(せいそくち)

バザーのとびら(1~5)
やすらぎのとびら(1~3)
とまどいのとびら(1~2)
あやつりのとびら(1~5)

おすすめ配合

マダンテ
ひかりのはどう
だいぼうぎょ

他(LV99~118) サンダーバード ●ジゴスパーク ●やみのはどう

●ひゃくれつなめ

●ハッスルダンス

完成(かんせい)
血統(けっとう)
相手(あいて)

…特技によって思いつく。 …思いついたあとものこす。
…思いついたあとに忘れる。

ガンコどり

覚える特技(おぼえるとくぎ)

こうらがえし(13)
さみだれぎり(16)
バイキルト(18)

成長力

HP	D	[illegible]	[illegible]
MP	C	[illegible]	[illegible]
こうげき	D	[illegible]	[illegible]

他の鳥系にくらべると、呪文に対して少しは耐性をもつ。とくにヒャド、吹雪、バギ、デイン系にはかなり強さをもつ。しかしメラ系など炎の攻撃にはやはり弱く、マヒ系への耐性がまったくないのが欠点だ。ちなみに『こうらがえし』は『ガンコどり』と『ピッキー』しか覚えない特殊な特技だ。

次なる配合先(つぎなるはいごうさき)

これを血統にギズモを配合してひくいどりにするといいかも!

生息地(せいそくち)

しあわせのとびら(13~17)
あやつりのとびら(6~10)

おすすめ配合(はいごう)

- ガンコどり(バイキルト)
  - にじくじゃく(マダンテ ひかりのはどう)
    - 他(LV79~98) ホークブリザード ●ひゃくれつな
    - 他(LV59~78) ひくいどり ●ハッスルダンス
  - ストーンスライム(だいぼうぎょ)
    - 他(LV99~118) キングスライム ●まじんぎり
    - うごくせきぞう ●めいそう

完成(かんせい)
血統(けっとう)
相手(あいて)

キメラ

(2)
(4)
(5)

成長力(せいちょうりょく)

HP	C	ぼうぎょ	C
MP	D	すばやさ	B
こうげき	D	かしこさ	C

』で相手を眠らせるのモンスター。バギ、デイかなり強く、炎、メガン少しだけ耐性がある。まターン休み、踊り封じ、口をにも強い。弱点はザキ系や特技で、使われるとだいられてしまう。またヒャド、にがてとしている。

これを血統にメタルスライムやしにがみきぞくなどを配合してホークブリザードにするといいかも!

生息地(せいそくち)

かがみのとびら(11~25)
あやつりのとびら(21~26)
他国マスター

- キメラ
  - にじくじゃく(マダンテ ひかりのはどう だいぼうぎょ)
    - 他(LV79~98) ホークブリザード
    - 他(LV99~118) ひくいどり ●マジックバリア
  - しんりゅう(めいそう ビッグバン)
    - 他(LV99~118) スカイドラゴン ●ザオリク
    - 他(LV139~) やまたのおろち ●ハッスルダンス

デッドペッカー

『バギ』や『しんくうぎり』など風を操る特技を覚える。バギ、デイン系などに対して無敵の強さをもつ。攻撃呪文には少しだけ耐えられるが、息攻撃には弱い。また1ターン休み、踊り封じ、口をふさぐ系に対してはかなりの耐性をもつが、マヌーサ、眠り、混乱、マヒ系はにがて。

ドラキー

…『キアリー』を覚え…、冒険序盤なら補助や回復…として活躍できる。ただ…をもつのはバギ、デイン、1…休み、踊り封じ、口をふさ…のみ。他の呪文や特技への…はまったくない。連れていく…は、いちばん後ろにした方がいいだろう。

特…特技によって思いつく。 ◎…思いついたあとものこす。
✕…思いついたあとに忘れる。

にじくじゃく

覚える特技(おぼえるとくぎ)

だいぼうぎょ(15)
ひかりのはどう(24)
マダンテ(39)

成長力

HP	A	ぼうぎょ	[illegible]
MP	A	すばやさ	[illegible]
こうげき	D	かしこさ	[illegible]

鳥系最強と名高いにじくじゃく。覚える特技はすべて対戦でも役立つ強力なものばかり。特技に対する耐性もほとんどが高く、これといった大きな弱点もない。さらに1ターン休み、踊り封じ、口をふさぐ系以外にも吹雪、バギ、メガンテ、混乱系には無敵の強さを誇る。配合で作りだそう。

101/113/132/134/135/138/139/140/143/144/145/146/147/148/149/164/179/204/213/219/235/251/252/263

生息地(せいそくち)

配合でしか作れない

はなカワセミ

くろいきり(13)
せいれいのうた(28)

成長力(せいちょうりょく)

HP	D	ぼうぎょ	E
MP	C	すばやさ	B
こうげき	C	かしこさ	C

「せいれいのうた」はぜひ覚えさせたい。「くろいきり」使用下でも効果があるので、いざというときにも安心だ。ただ呪文や特技への耐性をほとんどもっていないので、やられないようにマメに回復させよう。ただバギ、デイン系と1ターン休み、踊り封じ、口をふさぐ系には無敵の強さがある。

鳥系 にじくじゃく
鳥系 はなカワセミ

ひくいどり

覚える特技(おぼえるとくぎ)

ひのいき(4)
おいかぜ(12)
しっぷうづき(13)

炎系には無敵で、メラ、ギラ、イオ系に高い耐性をもつのが特徴。ヒャド、吹雪系は弱点だが、鳥系としてはめずらしくバギ、デイン系も少しにがてとしている。毒、呪い、マヌーサ系などの状態異常をおこす特技にも弱い。ただ1ターン休み、踊り封じ、口をふさぐ系には無敵だ。

次なる配合先(つぎなるはいごうさき)

74/82/87/88/90/91/93/98/101/113/115/132/134/135/138/139/140/142/143/144/145/146/147/148/149/164/179/204/213/219/235/251/252

生息地(せいそくち)

他国マスター

ピッキー

成長力(せいちょうりょく)

HP	C	ぼうぎょ	C
MP	C	すばやさ	A
こうげき	D	かしこさ	B

…系、吹雪系などの呪文や息に…いが、その他の呪文には多少…耐性をもつ。ザキ、メガンテ系…まり耐性をもたない。鳥系…バギ、デイン、1ターン休…踊り封じ、口をふさぐ系には…り強い。また状態異常には弱…毒、呪い、マヒ系に対しては…たく耐性がない。

89/141

生息地(せいそくち)

おもいでのとびら(3~4)
まもりのとびら(3~5)
あやつりのとびら(1~5)
まちびとのとびら(1~2)

■…特技によって思いつく。 ◎…思いついたあとものこす。
☒…思いついたあとに忘れる。

ホークブリザード

覚える特技(おぼえるとくぎ)

つめたいいき(4)
マヒャドぎり(12)
ザキ(17)

成長力

HP	D	ぼうぎょ	[illegible]
MP	E	すばやさ	[illegible]
こうげき	C	かしこさ	[illegible]

ヒャド、吹雪系がまったく効かないモンスター。『つめたいいき』、『マヒャドぎり』などの吹雪系の特技を覚える。イオ系に対しては耐性をもたないが、メラ、ギラ、炎系には少しだけ耐えられる。ザキ、メガンテ系に強いのはうれしい。毒、呪い、マヌーサ、眠り系など状態異常系が弱点だ。

101/113/132/134/135/138/139/140/142/143/144/145/146/147/148/149/164/179/204/213/219/235/251/252

生息地(せいそくち)

他国マスター

- ホークブリザード
  - にじくじゃく（マダンテ／だいぼうぎょ／ひかりのはどう）
    - 他(LV79~98) ホークブリザード
    - 他(LV59~78) ひくいどり
  - ワイトキング
    - 他(LV99~118) がいこつけんし ●せいしんとういつ ●ばくれつけん
    - 他(LV99~118) キングスライム ●ベホマ ●ザオリク ●まじんぎり

完成(かんせい)　血統(けっとう)　相手(あいて)

…特技によって思いつく。　…思いついたあとものこす。
…思いついたあとに忘れる。

ミストウイング

覚える特技(おぼえるとくぎ)

…ーサ(11)
…ひかり(15)
…ーハ(19)

成長力(せいちょうりょく)

HP	C	ぼうぎょ	D
MP	C	すばやさ	B
こうげき	C	かしこさ	B

…につつまれたような姿に反し…メラ、ギラ、イオ、炎系に弱…どちらかといえばヒャド、吹…系の方が少しは耐えられる。鳥…しくバギ、デイン系、1ター…休み、踊り封じ、口をふさぐ系…強い。また状態異常に弱いの…同じ。にがてな息系は『フバー…』で防ごう。

生息地(せいそくち)

あやつりのとびら(11~20)
さそいのとびら(13~19)
他国マスター

- ミストウイング（…バーハ）
  - にじくじゃく（マダンテ）
    - 他(LV79~98) ホークブリザード ●ひゃくれつなめ
    - 他(LV59~78) ひくいどり ●ハッスルダンス
  - ゴールデンゴーレム（ビッグバン／ひかりのはどう）
    - 他(LV19~38) ひょうがまじん ●だいぼうぎょ
    - 他(LV99~118) ようがんまじん ●におうだち

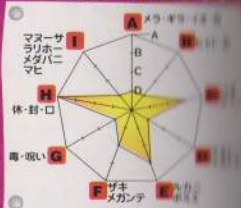
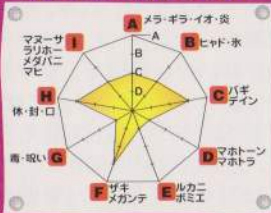
完成(かんせい)　血統(けっとう)　相手(あいて)

…特技によって思いつく。　…思いついたあとものこす。
…思いついたあとに忘れる。

モーザ

覚える特技
バギ(3)
みかわしきゃく(10)
いなずまぎり(12)

成長力
HP	D	ぼうぎょ	[illegible]
MP	B	すばやさ	[illegible]
こうげき	D	かしこさ	[illegible]

鳥系にしてはめずらしく、ルカニ、ボミエ系に強いので、戦闘中にすばやさや守備力を下げられる心配が少ない。バギ、デイン系に強く、1ターン休み、踊り封じ、口をふさぐ系には無敵の強さをもつ。しかし状態異常をおこす特技には弱く、特に毒、呪い系、マヌーサ、マヒ系がにがてだ。

モンスター耐性グラフ

次なる配合先
91/104/136/137/151/212

生息地
図書館のとびら(21~24)
あやつりのとびら(11~20)
他国マスター

…特技によって思いつく。　…思いついたあともの こす。
…思いついたあとに忘れる。

ロックちょう

成長力(せいちょうりょく)
HP	A	ぼうぎょ	D
MP	D	すばやさ	A
こうげき	C	かしこさ	A

全体的に高い成長力をもってい る。バギ、デイン、ザキ、メガン テ系に強く、その他の攻撃呪文に 対してもそこそこの耐性をもつ。 「いきり」を覚えるので、呪文 には強いぞ。状態異常をおこす特 技にも多少耐性をもち、マヒ系に 、マヌーサ、メダパニ系にも 多少の耐性はもっている。

次なる配合先
74/89/117/122/130/131/144/147/229/239/255/270

生息地
あやつりのとびら(21~26)
他国マスター

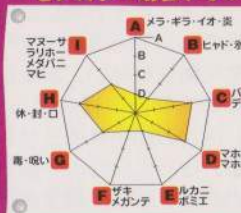
エビルシード

覚える特技
マヒこうげき(10)
だいせつだん(13)
まぶしいひかり(13)

成長力

HP	C	ぼうぎょ	[illegible]
MP	C	すばやさ	[illegible]
こうげき	C	かしこさ	[illegible]

会心の一撃をそれなりに出す植物系モンスター。バギ、デイン系に強く、マホトーン、マホトラ系が効かないのが特徴だ。ザキ系には少し弱いが、メガンテ系には強い。攻撃呪文には少しは耐えられるが、息系の攻撃はにがて。『フバーハ』や『くちをふさぐ』を使える仲間といっしょに行動したい。

モンスター耐性グラフ

次なる配合先
168

生息地
とまどいのとびら(3〜5)
はかいのとびら(1〜5)

おすすめ配合

🅗…特技によって思いつく。 ◉…思いついたあとものこす。
⊠…思いついたあとに忘れる。

オニオーン

成長力(せいちょうりょく)

HP	D	ぼうぎょ	C
MP	D	すばやさ	E
こうげき	D	かしこさ	B

[illegible]まねぎのようなモンスター。[illegible]ラ、ギラ、イオ、炎、ヒャド、[illegible]系が弱点で、強力な呪文だと[illegible]でやられるおそれがある。ま[illegible]キ、メガンテ系もにがてなの[illegible]きな欠点。ただ植物系らしく[illegible]ギ、デイン系には強い。戦闘で[illegible]「あまいいき」で相手を眠らせ[illegible]といいぞ。

モンスター耐性グラフ

これを血統に物質系を配合してコハクそうにするといいかも！

生息地
しあわせのとびら(1〜12)
はかいのとびら(6〜10)

…特技によって思いつく。 ◉…思いついたあとものこす。
…思いついたあとに忘れる。

ガップリン

覚える特技(おぼえるとくぎ)

バギ(3)
ラリホー(5)
ねむりこうげき(8)

バギ、デイン系に強く、メラ、ギラ、イオ、ヒャド系にも多少の耐性をもつ。息攻撃はにがてで、まったく耐性がない。また状態異常をおこす特技も弱点だ。「ラリホー」などの相手を眠らせる特技が得意。さらに会心の一撃を出しやすいので、眠った相手を狙っていこう。

次なる配合先(つぎなるはいごうさき)
126/153/157/160/164/165/166/184

生息地(せいそくち)
よろこびのとびら(1~8)
はかいのとびら(6~10)

■…特技によって思いつく。 ◎…思いついたあともの
⊠…思いついたあとに忘れる。

かりゅうそう

成長力(せいちょうりょく)

HP	D	ぼうぎょ	C
MP	A	すばやさ	E
こうげき	B	かしこさ	A

植物系でも数少ない炎系に強いモンスター。メラ、ギラ、イオ系にも多少の耐性をもつ。ただし、ヒャド、吹雪系には弱い。また、ザキ、メガンテ系への耐性がないので、注意しよう。MPが成長しやすいので、「メラゾーマ」など強力な呪文をガンガンとなえられます。

162/167/170

生息地(せいそくち)
かがみのとびら(11~15)
はかいのとびら(11~28)

…特技によって思いつく。 ◎…思いついたあともものこす。
…思いついたあとに忘れる。

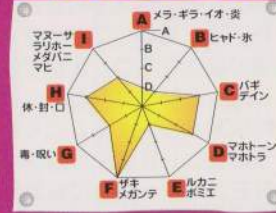
サボテンボール

覚える特技(おぼえるとくぎ)

マヒこうげき(10)
ふしぎなおどり(11)
たかくとびあがる(21)

成長力

HP	C	ぼうぎょ	[illegible]
MP	C	すばやさ	[illegible]
こうげき	C	かしこさ	[illegible]

バギ、デイン、マホトーン、マホトラ、1ターン休み、踊り封じ、口をふさぐ系に強い。また植物系にしては状態異常をおこす攻撃に比較的高い耐性をもつ。マヌーサ系には弱いが、毒、呪い系、眠り、混乱、マヒ系の特技には多少の耐性をもつ。会心の一撃が出やすいのが強みだ。

次なる配合先(つぎなるはいごうさき)
これを血統にスライム系を配合してマッドプラントにするといいかも！

生息地(せいそくち)
はかいのとびら(11〜20)
まよいのとびら(1〜15)
他国マスター

じんめんじゅ

成長力(せいちょうりょく)

HP	C	ぼうぎょ	C
MP	D	すばやさ	A
こうげき	C	かしこさ	A

[illegible]系に強く、メガンテ系には[illegible]の強さを誇る。状態異常をお[illegible]特技にも耐性をもち、とくに[illegible]、眠り・マヒ系に強い。弱[illegible]、吹雪系の特技で、『メ[illegible]ーマ』などの呪文や『こごえ[illegible]』などがにがて。『マホトーン』を覚えるので、呪文くら[illegible]封じたい。

67/78/124

生息地(せいそくち)
とまどいのとびら(6、ぬし)
格闘場右のとびら(21〜26)
他国マスター

ダンスキャロット

覚える特技(おぼえるとくぎ)
みかわしきゃく(10)
さそうおどり(15)
しのおどり(21)

成長力

HP	C	ぼうぎょ	[illegible]
MP	D	すばやさ	[illegible]
こうげき	E	かしこさ	A

イオ系にこそ弱いが、攻撃呪文にはそこそこ耐えられる。マホトラ系、踊り封じ、口をふさぐ系に無敵の強さをもつ。また"踊るにんじん"という名前だけに踊り系の特技をよく覚える。とくに『さそうおどり』は呪文の効かないようなモンスターたちにも効果がある。対戦などでとても役に立つぞ。

次なる配合先: 99/143/146/152/158/159/169/182/255

生息地
はかいのとびら(21〜28)
他国マスター

はなまどう

成長力(せいちょうりょく)

HP	C	ぼうぎょ	C
MP	D	すばやさ	E
こうげき	D	かしこさ	C

バギ、デイン系、1ターン休み、踊り封じ、口をふさぐ系の特技に強い。ギラ系の攻撃呪文と『キアリー』などの回復系を覚えるので、ゲーム序盤ではけっこう役立つモンスターだ。とはいえ炎系、吹雪系、ザキ、メガンテ系や状態異常をおこす特技に弱いので、対戦はややつらいかも。

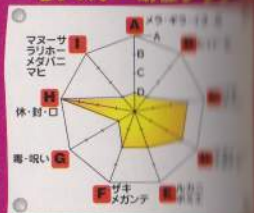
くさったしたいを血統にこれを配合してボーンプリズナーにするといいかも!

生息地
井戸のとびら(1〜11)
はかいのとびら(1〜5)
ゆうきのとびら(1〜8)

!…特技によって思いつく。 ◎…思いついたあとものこす。
☒…思いついたあとに忘れる。

特技によって思いつく。 ◎…思いついたあとものこす。
思いついたあとに忘れる。

ビーンファイター

1ターン休み、踊り封じ、口をふさぐ系に無敵で、バギ、デイン系、マホトーン、マホトラ系にも高い耐性をもち、ルカニ、ボミエ、ザキ、メガンテ系にも多少の耐性をもつ。まわりの地形がみえるようになる『レミラーマ』を覚えるので、連れていくと冒険がかなりラクになるぞ。

次なる配合先: 197

生息地: バザーのとびら(4〜5) はかいのとびら(1〜5) ゆうきのとびら(1〜8)

ひとくいそう

…系、吹雪系の息攻撃には弱い…メラ、ギラ、イオ、ヒャド系な…には多少の耐性をもつ。…トーン、マホトラ系は効かず、ザキ、メガンテ系にも強いのは魅…状態異常にも弱いが、混乱…にはやや強い『さみだれぎ…』『なかまをよぶ』と全体攻撃系…を覚える。

次なる配合先: 97/146/155/160/162/163/165/166/169/197/220/223/234/248

生息地: はかいのとびら(21〜28) 他国マスター

特…特技によって思いつく。 ◎…思いついたあともものこす。 ⊠…思いついたあとに忘れる。

ふゆうじゅ

覚える特技(おぼえるとくぎ)

トラマナ(11)
ゾンビぎり(13)
メガザル(33)

全体的に耐性は低く、成長力はどれも平均的。バギ、デイン系、1ターン休み、踊り封じ、口をふさぐ系には無敵の強さをもつ。補助系特技の『メガザル』を覚えるが、これは使い方によっては役に立つだろう。『トラマナ』も覚えるので、ゲームをクリアするために連れていくにはいいかも。

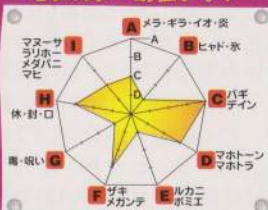
次なる配合先(つぎなるはいごうさき)　112

生息地(せいそくち)
はかいのとびら(6〜10)
ちからのとびら(4〜10)

ヘルボックル

成長力(せいちょうりょく)

HP	D	ぼうぎょ	E
MP	C	すばやさ	A
こうげき	C	かしこさ	B

植物系としては攻撃呪文に耐性があり、メラ、ギラ、イオ、ヒャド系などにもそれなりに耐えられる。またバギ、デイン系には無敵。ザキ、メガンテ系にも強い。炎系、吹雪系の息攻撃はにがてなので注意。『ホイミ』を覚えるので、HPが少なくなったらすぐに回復しよう。

次なる配合先　126/153/156/157/162/163/164/168/184/208

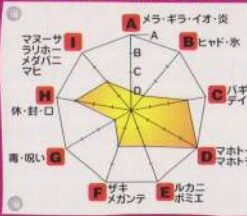
生息地(せいそくち)
さばきのとびら(1〜20)
はかいのとびら(11〜20)
他国のマスター

…特技によって思いつく。　…思いついたあとものこす。
…思いついたあとに忘れる。

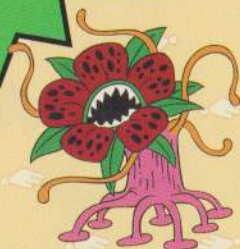
マタンゴ

眠らせる攻撃が得意で、『ねむりこうげき』や『あまいいき』を覚える。バギ、デイン系や1ターン休み系には強い。状態異常をおこす特技にも多少の耐性をもつが、とくに眠り系に強いワケではない。メラ、ヒャド、ルカニ系の呪文にはめっぽう弱いので注意しよう。

マッドプラント

マホトーン、マホトラ系に無敵。バギ、デイン系や1ターン休み、踊り封じ、口をふさぐ系に高い耐性をもつ。炎系、吹雪系の呪文や息攻撃には弱く、『メラゾーマ』などでねらわれると簡単にやられてしまう。MPやかしこさが高く、補助系の特技を覚えるので補助役に向いたモンスターだ。

特技によって思いつく。 …思いついたあとものこす。
思いついたあとに忘れる。

マンイーター

覚える特技(おぼえるとくぎ)

あまいいき(11)
ドラゴンぎり(13)
きあいをためる(13)

成長力(せいちょうりょく)

HP	D	ぼうぎょ	[illegible]
MP	C	すばやさ	[illegible]
こうげき	D	かしこさ	[illegible]

バギ、デイン、ザキに強く、メラ、ギラ、イオ、ヒャド、マダンテにも耐えられる。マホトーン、マホトラ系や1ターン休み、踊り封じ、口をふさぐ系はまったく効かない。植物系のなかでは高い耐性をもつモンスターだ。しかし炎系、吹雪系の息攻撃はにがて。ラリホー系の特技にも弱い。

次なる配合先(つぎなるはいごうさき)

154/160/161/163/168/182/234/248

生息地(せいそくち)

はかいのとびら(21〜28)
他国マスター

マンドラゴラ

覚える特技(おぼえるとくぎ)

[illegible]のことば(16)
[illegible]りふうじ(17)
[illegible]いしんとういつ(19)

成長力(せいちょうりょく)

HP	D	ぼうぎょ	B
MP	C	すばやさ	B
こうげき	E	かしこさ	A

植物系らしい耐性をもつマンドラゴラ。バギ、デイン系に無敵で、炎・吹雪系の息攻撃に弱い。『おどりふうじ』を覚えられる唯一のモンスターなので、一度は仲間にしたい。配合で強いモンスターに受け継がせ、対戦で使えるようにしよう。『せいしんとういつ』を覚えるのも強みだ。

次なる配合先

67/99/143/152/158/159/182

生息地(せいそくち)

配合でしか作れない

特…特技によって思いつく。 ◎…思いついたあともこす。
✕…思いついたあとに忘れる。

特技によって思いつく。 ◎…思いついたあとものこす。
思いついたあとに忘れる。

おおなめくじ

覚える特技（おぼえるとくぎ）

くちぶえ（5）
なめまわし（8）
うけながし（19）

成長力（せいちょうりょく）

HP	C	ぼうぎょ	[illegible]
MP	C	すばやさ	A
こうげき	D	かしこさ	[illegible]

呪文系に弱い虫系モンスターの類にもれず、炎系、吹雪系、バギ、デイン系など、どんな攻撃に対しても耐性が低い。ただしラリホー、メダパニ系には絶対の耐性があるので、混乱や眠りにおちいる心配はない。LV19で覚える『うけながし』は相手の直接攻撃から身を守ることができる。

生息地（せいそくち）

井戸のとびら（1～5）
いかりのとびら（1～5）
やぼうのとびら（6～10）

■…特技によって思いつく。　◉…思いついたあともの残す。
☒…思いついたあとに忘れる。

おおみみず

覚える特技（おぼえるとくぎ）

トラマナ（11）
ふしぎなおどり（11）
けものぎり（13）

成長力（せいちょうりょく）

HP	D	ぼうぎょ	C
MP	C	すばやさ	B
こうげき	D	かしこさ	B

虫系のモンスターながら呪文に対して多少の耐性をもつ。マホトーン、マホトラ系やルカニ、ボミエ系にとても弱いが、毒、呪い系は耐性が高いのが特徴だ。
地形からのダメージを受けないようにする『トラマナ』や、敵のMPを減らす『ふしぎなおどり』など補助系の特技を覚える。

生息地（せいそくち）

井戸のとびら（6～8）
いかりのとびら（1～3）
やぼうのとびら（1～5）
ゆうきのとびら（4～8）

■…特技によって思いつく。　◉…思いついたあともの残す。
☒…思いついたあとに忘れる。

キャタピラー

覚える特技

スカラ(3)
どくのいき(6)
くろいきり(23)

成長力

HP	D	ぼうぎょ	[illegible]
MP	E	すばやさ	A
こうげき	C	かしこさ	A

呪文に弱い虫系らしく、各攻撃に対しての耐性は低い。また『マヌーサ』にはめっぽう弱いが、『ラリホー』、『メダパニ』や『マヒ』などには耐性がある。

敵味方すべての呪文を無効にできる『くろいきり』を覚える。対戦で有効な特技なので、配合したあとも受け継がせたい。

次なる配合先

179/184/189/198

生息地

バザーのとびら(4~8)
おもいでのとびら(1~4)
やぼうのとびら(1~5)

■…特技によって思いつく。 ◎…思いついたあともの乙す。
⊠…思いついたあとに忘れる。

キリキリバッタ

覚える特技

マホトラ(8)
ちからをためる(15)
なかまをよぶ(18)

成長力

HP	C	ぼうぎょ	D
MP	E	すばやさ	B
こうげき	C	かしこさ	D

呪文・特技に対しての耐性が低い虫系モンスターの中でも、特に低いキリキリバッタ。耐性があるのは毒、呪い系やラリホー、メダパニ、マヒ系くらい。前線で戦わせるにはかなりつらいかも。ただし成長はかなり早いので、限界まで育ててから配合に使うとよいだろう。

次なる配合先

105/127

生息地

まちびとのとびら(1~4)
やぼうのとびら(1~5)

■…特技によって思いつく。 ◎…思いついたあとものこす。
⊠…思いついたあとに忘れる。

ぐんたいアリ

覚える特技(おぼえるとくぎ)

ねむりこうげき(8)
なかまをよぶ(18)
とっこう(19)

成長力(せいちょうりょく)

HP	C	ぼうぎょ	
MP	E	すばやさ	
こうげき	C	かしこさ	

ほとんどの呪文や特技に対して耐性をもたないので、パーティに入れて連れ歩くのはつらいかも。それでも、毒、呪い系の攻撃や眠り、混乱、マヒ系にはかなりの耐性をもつ。また会心の一撃を出す確率が高く、『なかまをよぶ』など物理攻撃は得意。好みしだいでは仲間にするのもよいだろう。

次なる配合先(つぎなるはいごうさき)

これを血統にゾンビ系を配合してリップスにするといいかも！

生息地(せいそくち)

まもりのとびら(1～5)
やぼうのとびら(1～5)

…特技によって思いつく。 …思いついたあともものこす。
…思いついたあとに忘れる。

ぐんたいガニ

覚える特技(おぼえるとくぎ)

スカラ(3)
[illegible]ルぎり(13)
なかまをよぶ(18)

成長力(せいちょうりょく)

HP	D	ぼうぎょ	D
MP	C	すばやさ	E
こうげき	D	かしこさ	E

やはり虫系モンスターらしく呪文や特技には弱い。ただ毒、呪いや眠り、混乱、マヒ系には絶対耐性があるので、『ラリホー』などはまったく効かない。また硬い甲羅をもつので防御力が強く、物理攻撃にも強い。『スカラ』を覚えて守備力をアップさせれば、さらに鉄壁の守備になるぞ。

次なる配合先(つぎなるはいごうさき)

93

生息地(せいそくち)

図書館のとびら(1～20)
やぼうのとびら(21～29)
他国マスター

…特技によって思いつく。 …思いついたあとものこす。
…思いついたあとに忘れる。

虫系 ぐんたいアリ
虫系 ぐんたいガニ

さそりアーマー

呪文や特技にそれなりの耐性をもつ虫系最強のモンスター。炎系、吹雪系ともに強く、デイン系にも多少の耐性をもつ。メガンテに対し無敵で、ザキもめったに効かない。さらに物理攻撃にも強い、とにかく頑丈なモンスターだ。『まじんぎり』を覚えるので、攻撃面でもかなり強いぞ。

じんめんちょう

基本的に呪文・特技の耐性はほとんどない。毒、呪い系や眠り、混乱、マヒ系に対してはそれなりの耐性をもつ典型的な虫系モンスターだ。おもな特徴としては空を飛んでいるためか、『なかまをよぶ』がまったく効かない。ちなみに『なかまをよぶ』はじんめんちょう自身は覚えることができる。

せみもぐら

覚える特技(おぼえるとくぎ)

ザキ(17)
マホターン(17)
なかまをよぶ(18)

成長力(せいちょうりょく)

HP	D	ぼうぎょ	[illegible]
MP	C	すばやさ	A
こうげき	D	かしこさ	B

1ターン休み、眠り、混乱、マヒ系などにこそ強いが、やはり呪文や特技に弱い。炎、吹雪、デイン系の呪文や息攻撃などに対して、まったく耐性をもたない。『マホターン』を覚えるので、うまく敵の呪文攻撃を跳ね返して反撃するのが理想。MPの成長力が高いので、特技は何回も使える。

次なる配合先(つぎなるはいごうさき)：153

生息地(せいそくち)：
しあわせのとびら(1〜17)
やぼうのとびら(11〜20)

おすすめ配合(はいごう)

■…特技によって思いつく。 ◙…思いついたあとものこす。
⊠…思いついたあとに忘れる。

ダンジョンえび

覚える特技(おぼえるとくぎ)

いきをすいこむ(14)
だいぼうぎょ(15)
メガザル(33)

成長力(せいちょうりょく)

HP	C	ぼうぎょ	A
MP	B	すばやさ	E
こうげき	D	かしこさ	B

メガンテには絶対無敵で、ザキ、眠り、混乱、マヒ系にもそこそこ耐えられる。炎系や吹雪系の呪文や息攻撃にはやや耐性をもつが、デイン系には弱い。また1ターン休み、踊り封じ、口をふさぐ系も弱点だ。しかし守備力が高く、『だいぼうぎょ』も覚えるので、防御に徹すれば自分の身は守れるぞ。

次なる配合先(つぎなるはいごうさき)：88/109/118/125/153/173/174/176/177/178/180/182/183/184/185/187/188/198/220/255/261/273

生息地(せいそくち)：
格闘場左のとびら(16、ぬし)
他国マスター

おすすめ配合

■…特技によって思いつく。 ◙…思いついたあとものこす。
⊠…思いついたあとに忘れる。

テールイーター

覚える特技(おぼえるとくぎ)

どくのいき(6)
マヒャドぎり(12)
まぶしいひかり(13)

成長力(せいちょうりょく)

HP	C	ぼうぎょ	[illegible]
MP	B	すばやさ	[illegible]
こうげき	D	かしこさ	[illegible]

毒、呪い、1ターン休み、口をふさぐ、眠り、混乱、マヒ系に強いモンスター。マホトーン、マホトラ、ルカニ、ボミエ系にも多少の耐性がある。炎系、吹雪系、デイン系に弱いので、攻撃系の呪文や息攻撃には要注意。またザキ系にもかなり弱いのは難点。かしこさの成長力も低いので注意しよう。

モンスター耐性グラフ

次なる配合先(つぎなるはいごうさき)

ゾンビ系を血統にこれを配合してダーククラブにするといいかも!

生息地(せいそくち)

まよいのとびら(1~10,16~20)
やぼうのとびら(11~20)
他国マスター

おすすめ配合(はいごう)

デスファレーナ

覚える特技(おぼえるとくぎ)

ねむりこうげき(10)
まぶしいひかり(13)
かまいたち(14)

成長力(せいちょうりょく)

HP	D	ぼうぎょ	C
MP	C	すばやさ	C
こうげき	D	かしこさ	A

毒系、眠り系がまったく効かないモンスター。また呪い系、混乱、マヒ系にもかなりの耐性をもつ。だが炎系、吹雪系、デイン系などはまったく耐性がなく、マホトーン、マホトラ系や『マヌーサ』などは簡単に効いてしまう。『マヌーサ』と同様の効果をもつ『まぶしいひかり』を覚えるぞ。

モンスター耐性グラフ

次なる配合先(つぎなるはいごうさき)

シルバーデビルなどを血統にこれを配合してじごくのもんばんにするといいかも!

生息地(せいそくち)

さばきのとびら(16~24)
やぼうのとびら(21~29)
他国マスター

おすすめ配合(はいごう)

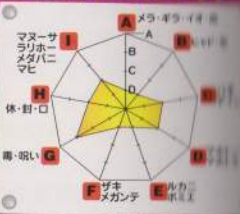
❗…特技によって思いつく。 ◙…思いついたあとものこす。
☒…思いついたあとに忘れる。

とうちゅうかそう

虫系モンスターらしく、毒、呪い系や眠り、混乱、マヒ系にはかなり高い耐性をもつ。その他攻撃系の呪文には多少の耐性をもつが、炎系や吹雪系の息攻撃などに対してはまったく耐性がないので注意。またザキ、メガンテ系に弱いのは、かなり致命的だ。覚える特技はわりと使えるぞ。

次なる配合先: 182/223/258

生息地: さばきのとびら(1～5) やぼうのとびら(11～20)

ドロル

HP	C	ぼうぎょ	D
MP	B	すばやさ	D
こうげき	D	かしこさ	B

毒、呪い系や眠り、混乱、マヒ系に高い耐性をもつモンスター。とにかく状態異常には強い。その他の呪文や特技への耐性はかなり低い。ザキ、メガンテ系や１ターン休み、踊り封じ、口をふさぐ系にはわずかながら耐性があるのは救い。植物系に大ダメージの『えだばらい』を覚える。

次なる配合先: 187/190

生息地: さばきのとびら(6～15) やぼうのとびら(21～29) 他国マスター

…特技によって思いつく。 …思いついたあとものこす。
…思いついたあとに忘れる。

…特技によって思いつく。 …思いついたあとものこす。
…思いついたあとに忘れる。

はさみくわがた

イオ系の耐性は低いが、メラ、ギラ、炎系に対しては多少の耐性をもつ。また吹雪系の息攻撃にも多少は耐えられるぞ。毒、呪い系、眠り、混乱、マヒ系には高い耐性を誇り、ほとんど効かないという長所ももっている。

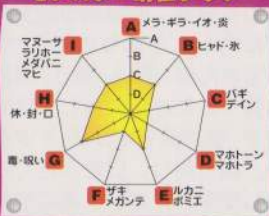
戦闘補助が得意で、『ラリホー』や『あしばらい』を覚えるぞ。

生息地
やぼうのとびら(11~20)
さそいのとびら(9~19)
他国マスター

■…特技によって思いつく。 ◎…思いついたあとものこす。
⊠…思いついたあとに忘れる。

ヘルホーネット

[illegible]系、吹雪系には多少の耐性をもつが、デイン系の呪文や息攻撃には弱い。『おいかぜ』を覚えるので息攻撃を使いそうな敵にはこれで反撃を狙いたい。

ザキ、メガンテ系にも弱く、使われるとほぼ確実に倒されてしまう。ただ逆に敵として出現したときは『ザキ』一撃で倒せるはずだ。

ホーンビートル

覚える特技(おぼえるとくぎ)

いなずまぎり(12)
あくまぎり(13)
がんせきおとし(17)

成長力(せいちょうりょく)

HP	D	ぼうぎょ	[illegible]
MP	D	すばやさ	A
こうげき	C	かしこさ	[illegible]

虫系のモンスターとしてはめずらしく炎系、吹雪系の呪文や息攻撃に対してかなりの耐性がある。もちろん毒、呪い、眠り、混乱系にも強く、マヒ系に対しては無敵を誇る。弱点はデイン系、1ターン休み、踊り封じ、口をふさぐ系。しかしザキ、メガンテ系にやや耐性をもつので、それなりに戦えるぞ。

次なる配合先

64/66/93/100/120/129/130/138/158/172/177/178/179/181/186/189/191/223/224/228/238/239/249/253/268

生息地(せいそくち)

他国マスター

メーダ

覚える特技(おぼえるとくぎ)

[illegible](2)
[illegible](4)
[illegible]ラーマ(11)

成長力(せいちょうりょく)

HP	C	ぼうぎょ	E
MP	C	すばやさ	A
こうげき	D	かしこさ	A

[illegible]り、混乱、マヒ系などの状態[illegible]の耐性が高い。デイン系の呪[illegible]攻撃、ザキ、メガンテ、1[illegible]ン休み、踊り封じ、口をふさ[illegible]どにも少し耐性がある。[illegible]イミ」を覚えるので、序盤戦[illegible]回復系として仲間にするのも[illegible]だろう。かしこさやHPなど[illegible]長力も高いのはうれしい。

次なる配合先

鳥系を血統にこれを配合してダックカイトにするといいかも!

生息地(せいそくち)

いかりのとびら(4~10)
やぼうのとびら(6~10)

おすすめ配合

メーダ

キャタピラー
くろいきり

他(LV139~) ホーンビートル ●めいそう

他(LV99~118) バトルレックス ●まじんぎり ●ハッスルダンス

キングレオ
ばくれつけん

他(LV139~) キラーマシン ●せいしんとういつ

ユニコーン ●ベホマ ●ザオリク

完成(かんせい)
血統(けっとう)
相手(あいて)

■…特技によって思いつく。 ◎…思いついたあとものこす。
⊠…思いついたあとに忘れる。

■…特技によって思いつく。 ◎…思いついたあとものこす。
⊠…思いついたあとに忘れる。

よろいムカデ

覚える特技（おぼえるとくぎ）

スカラ(3)
もろばぎり(9)
バイキルト(18)

成長力（せいちょうりょく）

HP	D	ぼうぎょ	[illegible]
MP	B	すばやさ	A
こうげき	C	かしこさ	[illegible]

毒、呪い、眠り、混乱、マヒ系にはやはり強い。さらに炎系、吹雪系、デイン系の呪文や息攻撃に多少は耐えられるぞ。特技では『スカラ』、『バイキルト』など補助系の呪文を覚える。防御力も高めなので、戦闘でもかなり頼りになるぞ。ただしザキ、メガンテ系に対してまったく無防備なので注意。

次なる配合先（つぎなるはいごうさき）：178/180/188/239

生息地（せいそくち）
ちえのとびら(6〜14)
やぼうのとびら(6〜10)

リップス

覚える特技（おぼえるとくぎ）

…りこうげき(8)
…めまわし(8)
…ふぱふ(11)

成長力（せいちょうりょく）

HP	C	ぼうぎょ	C
MP	C	すばやさ	D
こうげき	C	かしこさ	E

毒、呪い、眠り、混乱、マヒ系に対し、無敵の強さを誇る。ザキ、メガンテ系やマヌーサ系に対して多少の耐性をもっている。しかしその他の呪文や特技にはとても弱く、確実に効いてしまうのが弱点。効果が性別に左右されるフシギな特技『ぱふぱふ』を覚えるのが面白い。

次なる配合先（つぎなるはいごうさき）：120/185/186/190/258

生息地（せいそくち）
メダルのとびら(19、ぬし)
※ここで仲間になることがある
他国マスター

…特技によって思いつく。 …思いついたあとものこす。
…思いついたあとに忘れる。

アークデーモン

覚える特技(おぼえるとくぎ)
イオ(5)
いなずまぎり(12)
つばめがえし(13)

成長力(せいちょうりょく)

HP	D	ぼうぎょ	[illegible]
MP	D	すばやさ	[illegible]
こうげき	C	かしこさ	[illegible]

ザキ、メガンテ系に絶対の強さをもつ。攻撃呪文の耐性が高く、ギラ系もいっさい効かない。ただし息攻撃には弱く、とくに吹雪系の息攻撃が弱点だ。また毒、呪い、眠り、混乱、マヒ系などの状態異常にもおちいりやすい。回復系を使える仲間も連れていくとよいだろう。

モンスター耐性グラフ

生息地
図書館のとびら(1~24)
ねだやしのとびら(11~20)
他国マスター

おすすめ配合

アークデーモン

完成(かんせい)
血統(けっとう)
相手(あいて)

アクバー

覚える特技(おぼえるとくぎ)
[illegible]いき(4)
[illegible](5)
[illegible]しんとういつ(19)

成長力(せいちょうりょく)

HP	C	ぼうぎょ	D
MP	A	すばやさ	A
こうげき	C	かしこさ	B

呪文や息攻撃に高い耐性をもつ。特に炎系の攻撃に強く、イオ系には絶対無敵。またマホトーンもまったく効果がないので、『くろいきり』でも使われないかぎり呪文が封じられることはない。もし呪文が使えなくなっても『せいしんとういつ』を覚えれば、攻撃面での不安はない。

モンスター耐性グラフ

生息地
さばきのとびら(25、ぬし)
※ただし、ここでは仲間にならない

おすすめ配合

…特技によって思いつく。 …思いついたあとものこす。
…思いついたあとに忘れる。

オーガー

覚える特技(おぼえるとくぎ)

みなごろし(13)
メタルぎり(13)
さみだれぎり(16)

成長力

HP	D	[illegible]	[illegible]
MP	C	[illegible]	A
こうげき	D	[illegible]	A

イオ、ヒャド、デイン系などに強く、1ターン休み、踊り封じ、口をふさぐ系などがほとんど効かない。マホトーン、マホトラ系やマヌーサ、眠り系などの状態異常をおこす攻撃には弱いのが欠点。また攻撃呪文にこそ強いが、炎や吹雪などの息攻撃も弱点だ。覚える特技はすべて剣技系。

生息地

ねだやしのとびら(21〜29)
他国マスター

…特技によって思いつく。 …思いついたあとものこす。 …思いついたあとに忘れる。

オーク

覚える特技(おぼえるとくぎ)

…(5)
…がえし(13)
…ラル(15)

成長力(せいちょうりょく)

HP	D	ぼうぎょ	D
MP	E	すばやさ	B
こうげき	D	かしこさ	A

…系の攻撃や吹雪系の息攻撃に…いが、ヒャド、バギ、デイン…ほとんど効かない。さらにザ…、メガンテ系などには無敵の強…もつ。弱点は状態異常をおこ…攻撃。毒、呪い、眠り、混乱、…系にはとにかく弱い。…だ『ザオラル』を覚えるので…役としても活躍できるぞ。

モンスター耐性グラフ

A メラ・ギラ・イオ・炎
B ヒャド・氷
C バギ デイン
D マホトーン マホトラ
E ルカニ ボミエ
F ザキ メガンテ
G 毒・呪い
H 休・封・口
I マヌーサ ラリホー メダパニ マヒ

次なる配合先

71/239

生息地

メダルのとびら(1〜18)
ねだやしのとびら(11〜20)
他国マスター

…特技によって思いつく。 …思いついたあとものこす。 …思いついたあとに忘れる。

おおめだま

覚える特技(おぼえるとくぎ)

おたけび(15)
アストロン(16)
マホターン(17)

成長力(せいちょうりょく)

HP	D	ぼうぎょ	[illegible]
MP	C	すばやさ	[illegible]
こうげき	D	かしこさ	A

ザキ、メガンテ系をふくむ攻撃呪文がほとんど効かない頼りになるモンスター。しかし攻撃補助の呪文や特技に弱く、眠ったり、混乱したりしやすいのが欠点だ。

意外に使える『アストロン』を覚える。無敵時間を利用して敵にたくさん肉をあげれば、仲間になる確率がグンとアップするぞ。

モンスター耐性グラフ

次なる配合先(つぎなるはいごうさき)

125/200

生息地(せいそくち)

よろこびのとびら(6〜13)
ねだやしのとびら(6〜10)

おすすめ配合(はいごう)

ギガンテス

覚える特技(おぼえるとくぎ)

ビぎり(13)
をためる(15)
じんぎり(16)

成長力(せいちょうりょく)

HP	A	ぼうぎょ	E
MP	E	すばやさ	E
こうげき	A	かしこさ	E

HPと攻撃力が高くなるが、他の能力はほとんど成長しないギガンテス。ザキ、メガンテ系はまったく効かない。しかし悪魔系にはめずらしく、攻撃呪文に対する耐性が低い。また状態異常をおこす攻撃補助系特技も弱点だ。『まじんぎり』を覚え、敵に大ダメージを与えよう。

モンスター耐性グラフ

次なる配合先

生息地(せいそくち)

井戸のとびら(12、ぬし)
※ここで仲間になることがある
他国マスター

おすすめ配合

きりさきピエロ

覚える特技(おぼえるとくぎ)
しんくうぎり(12)
しっぷうづき(13)
バイキルト(18)

成長力(せいちょうりょく)

HP	C	ぼうぎょ	[illegible]
MP	C	すばやさ	[illegible]
こうげき	D	かしこさ	[illegible]

攻撃呪文がほとんど効かず、とくにヒャド、ザキ、メガンテ系には無敵の強さを誇る。しかし、毒、呪い、眠り、混乱、マヒ系への耐性がなく、1ターン休み、封じ、口をふさぐ系なども弱点だ。

攻撃力を倍増させる『バイキルト』を覚えるので、補助役としても使えるモンスターだ。

次なる配合先(つぎなるはいごうさき)

119/68/89/125/136/137/140/143/151/153/154/157/160/164/165/166/169/173/178/182/183/184/188/197/198/199/201/205/206/208/211/212/213/214/216/231/243

生息地(せいそくち)

他国マスター

おすすめ配合(はいごう)

■…特技によって思いつく。 ◉…思いついたあともものこす。
☒…思いついたあとに忘れる。

グレムリン

覚える特技(おぼえるとくぎ)
ホイミ(2)
ギラ(4)
マホトーン(10)

成長力(せいちょうりょく)

HP	D	ぼうぎょ	E
MP	E	すばやさ	E
こうげき	C	かしこさ	A

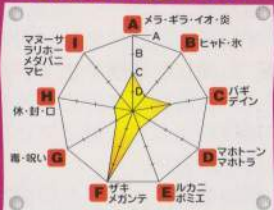
ザキ、メガンテ系に対しては無敵なので、一撃で倒される心配はない。また炎系の呪文に強いが、打撃攻撃には炎、吹雪ともににがて。またヒャド系、バギ、デイン系にもそれほど耐性がない。

『ホイミ』や『マホトーン』を覚えるので、回復と攻撃補助として連れていけるぞ。

次なる配合先(つぎなるはいごうさき)

106

生息地(せいそくち)

ねだやしのとびら (1~5)
まちびとのとびら (3~4)

おすすめ配合(はいごう)

■…特技によって思いつく。 ◉…思いついたあともものこす。
☒…思いついたあとに忘れる。

グレンデル

覚える特技(おぼえるとくぎ)

みがわり(6)
かえんぎり(12)
ドラゴンぎり(13)

成長力(せいちょうりょく)

HP	C	ぼうぎょ	[illegible]
MP	E	すばやさ	A
こうげき	C	かしこさ	A

ザキ、メガンテ系がまったく効かないモンスター。炎系、バギ、デイン系の呪文にも強い耐性をもつ。しかし息攻撃やヒャド系はにがて。状態異常をおこす攻撃補助の特技も弱点で、特にマヒ系に弱いので注意だ。
剣技を覚え、HPと守備が成長しやすい。先頭に立たせよう。

次なる配合先(つぎなるはいごうさき)
144/193/203/204/209

生息地(せいそくち)
ねだやしのとびら(21~[illegible])
他国マスター

じごくのもんばん

覚える特技(おぼえるとくぎ)

[illegible]ラ(2)
[illegible]いせつだん(13)
[illegible]ろいきり(23)

成長力(せいちょうりょく)

HP	C	ぼうぎょ	D
MP	C	すばやさ	A
こうげき	C	かしこさ	B

[illegible]撃呪文に強く、バギ、デイン[illegible]、ザキ、メガンテ系が効かない。[illegible]り封じ、口をふさぐ系の耐性は[illegible]いが、1ターン休み系の特技に[illegible]弱く「あしばらい」などが弱点[illegible]。また混乱、マヒ系への耐性が[illegible]いので、仲間に回復系を連れて[illegible]くと安心。『くろいきり』を覚[illegible]るので、対戦でも活躍できる。

モンスター耐性グラフ

A メラ・ギラ・イオ・炎
B ヒャド・氷
C バギ デイン
D マホトーン マホトラ
E ルカニ ボミエ
F ザキ メガンテ
G 毒・呪い
H 休・封・口
I マヌーサ ラリホー メダパニ マヒ

次なる配合先
68/91/99/104/106/152/159/192/193/194/215/216/226/237

生息地(せいそくち)
他国マスター

おすすめ配合

- じごくのもんばん(くろいきり)
  - オーガー
    - 他(LV59~78) グレンデル ●ベホマ ●せいれいのうた
    - 他(LV139~) キラーマシン ●せいしんとういつ ●ばくれつけん
  - ワイトキング
    - 他(LV139~) しにがみきぞく ●マダンテ ●だいぼうぎょ
    - 他(LV119~138) アンドレアル ●ひかりのはどう

完成(かんせい)
血統(けっとう)
相手(あいて)

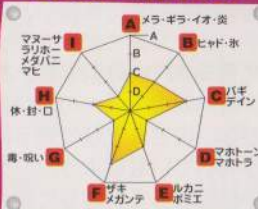
ジャミラス

バギ、デイン、ザキ、メガンテ系には無敵。ヒャド系にこそ弱いが、攻撃呪文に対してとても高い耐性をもっている。マヌーサ、ラリホー、メダパニ系はややにがてだが、マヒ系にだけは強い。LV20以上で覚える『れんぞくこうげき』は『ばくれつけん』へと成長するぞ。

次なる配合先(つぎなるはいごうさき)
263/264

生息地(せいそくち)
しあわせのとびら(18、ぬし)
※ただし、ここでは仲間にならない

シルバーデビル

基本的に攻撃呪文はほとんど効かないが、メラ、ギラ系だけはにがてとしている。またマヌーサ、ラリホー、メダパニ、マヒ系を使われるとほぼ確実に状態異常をおこす。回復系の仲間を連れていくと安心だ。マヒ、ザキ、メガンテ系には強いのだが、まれに効くこともあるので気をつけよう。

次なる配合先
195/197/202/207/224

生息地
ねだやしのとびら(11~20)
まよいのとびら(11~22)
他国マスター

特技によって思いつく。 思いついたあともとのこす。
思いついたあとに忘れる。

スカルライダー

ザキ、メガンテ系に無敵で、その他の攻撃呪文にも強い。しかしバギ、デイン系にはやや弱い。さらに息攻撃や状態異常をおこす毒、呪い系の特技への耐性はほとんどないので、先頭で戦うにはあまり向いていないようだ。ゲームの序盤戦ならそれなりに戦えるモンスターだぞ。

■…特技によって思いつく。 ◎…思いついたあともの こす。
⊠…思いついたあとに忘れる。

ずしおうまる

成長力(せいちょうりょく)			
HP	D	ぼうぎょ	D
MP	E	すばやさ	A
こうげき	C	かしこさ	C

呪文の呪文に強く、メラ系、イオ系はまったく効かず、メガンテも効果がない。ザキ系はたまに効くこともあるが、基本的には問題ないだろう。ただ悪魔系の類にもれず攻撃補助系の特技にはあまり強くない。唯一、マヒ系には強い耐性をもっている。また息攻撃にも少しは耐えられるぞ。

次なる配合先
158/210/245/269

生息地
さそいのとびら(20、ぬし)
※ただし、ここでは仲間にならない
他国マスター

■…特技によって思いつく。 ◎…思いついたあともの こす。
⊠…思いついたあとに忘れる。

ダークアイ

覚える特技(おぼえるとくぎ)

メタルぎり(13)
まぶしいひかり(13)
やけつくいき(17)

成長力(せいちょうりょく)

HP	C	ぼうぎょ	[illegible]
MP	C	すばやさ	A
こうげき	B	かしこさ	A

メラ、ギラ系など攻撃呪文に強く、バギ、デイン系はまったく効かない。1ターン休み、マホトーン系への耐性が強いのも特徴だ。ただし口をふさぐ系には弱いので『やけつくいき』などを使えなくされやすい。やはり息攻撃も弱点で『かがやくいき』などを使う敵には注意しよう。

モンスター耐性グラフ

103/168

生息地(せいそくち)

ねだやしのとびら(6~10)
さそいのとびら(17~19)
他国マスター

- ダークアイ
  - ライオネック(ベホマズン)
    - 他(LV139~) きりさきピエロ ●せいしんとういつ ●めいそう
    - リザードマン ●まじんぎり ●ギガスラッシュ
  - マタンゴ
    - 他(LV1~18) ヘルボックル ●ザオリク
    - 他(LV139~) しにがみきぞく ●マダンテ ●だいぼうぎょ

完成(かんせい)
血統(けっとう)
相手(あいて)

デビルアーマー

覚える特技(おぼえるとくぎ)

…んぎり(12)
…ずまぎり(12)
…ゴンぎり(13)

成長力(せいちょうりょく)

HP	D	ぼうぎょ	A
MP	E	すばやさ	E
こうげき	C	かしこさ	B

MPが上がりにくく、守備力が…がりやすい。覚える特技はすべ…技なので、先頭で戦わせよう。…もザキ系はまったく効果がな…攻撃呪文にもなかなかの強さ…もつ。欠点は攻撃補助系の特技…弱いこと。マヒ系にのみ強いが、…ヌーサ系は簡単に効いてしま…ヒャド系にもやや弱い。

モンスター耐性グラフ

ひとくいサーベルを血統にこれを配合してキラーマシンにするといいかも!

生息地(せいそくち)

さそいのとびら(20、ぬし)
※ただし、ここでは仲間にならない
他国マスター

- デビルアーマー
  - アークデーモン
    - 他(LV59~78) グレンデル ●せいれいのうた
    - 他(LV79~98) うごくせきぞう ●めいそう ●ベホマズン
  - ゴールデンゴーレム(ビッグバン ひかりのはどう)
    - 他(LV19~38) ひょうがまじん ●だいぼうぎょ
    - 他(LV99~118) ようがんまじん ●におうだち ●しっぷうづき

完成(かんせい)
血統(けっとう)
相手(あいて)

■…特技によって思いつく。 ◎…思いついたあとものこす。
☒…思いついたあとに忘れる。

…特技によって思いつく。 ◎…思いついたあとものこす。
…思いついたあとに忘れる。

デュラン

覚える特技(おぼえるとくぎ)
ドラゴンぎり(13)
つばめがえし(13)
かまいたち(14)

成長力

HP	A	ぼうぎょ	[illegible]
MP	C	すばやさ	A
こうげき	C	かしこさ	[illegible]

攻撃呪文にとにかく強く、中でもイオ、ヒャド、ザキ、メガンテ系はまったく効かない。また状態異常に対しても耐性があり、毒、マヒ系にも絶対の強さをもつ。息攻撃にもそこそこは耐えることができるので、安心して先頭を任せることができるぞ。弱点はマホトーン系の特技に弱いこと。

生息地(せいそくち)
かがみのとびら(29、ぬし)
※ただし、ここでは仲間にならない

■…特技によって思いつく。 ◉…思いついたあとものこす。
☒…思いついたあとに忘れる。

ピクシー

覚える特技(おぼえるとくぎ)
ギラ(2)
[illegible]アリー(6)
[illegible]イキルト(18)

成長力(せいちょうりょく)

HP	C	ぼうぎょ	C
MP	E	すばやさ	B
こうげき	D	かしこさ	D

メラ、ギラ系などの攻撃呪文に[illegible]く、息攻撃や攻撃補助の特技に[illegible]いモンスター。ただマホトーン、マホトラ系への耐性は高いぞ。『[illegible]アリー』や『バイキルト』を[illegible]えるので、補助系の仲間として[illegible]れていくにはよいかも。基本的[illegible]は特技吸収のための配合用として考えよう。

生息地(せいそくち)
しあわせのとびら (1~16)
ねだやしのとびら (6~10)

おすすめ配合

- ピクシー
  - スカルライダー
    - 他(LV139~) きりさきピエロ ●せいしんとういつ ●めいそう
    - 他(LV139~) しにがみきぞく ●マダンテ ●だいぼうぎょ
  - ぷちキング
    - 他(LV99~118) キングスライム ●ザオリク ●まじんぎり
    - 他(LV99~118) サンダーバード ●やみのはどう ●ジゴスパーク

完成(かんせい)
血統(けっとう)
相手(あいて)

■…特技によって思いつく。 ◉…思いついたあとものこす。
☒…思いついたあとに忘れる。

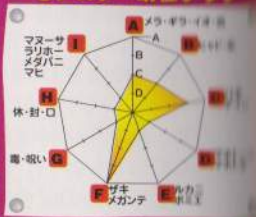
ひとつめピエロ

覚える特技(おぼえるとくぎ)

メラ(2)
ギラ(4)
ヒャド(6)

成長力

HP	B	ぼうぎょ	E
MP	E	すばやさ	A
こうげき	E	かしこさ	A

ザキ、メガンテ系に無敵で、呪文にもなかなかの耐性をもつ。しかし攻撃呪文には弱く、メラ、ギラ、イオ系などを使われると致命傷を受けてしまう。状態異常をおこす攻撃補助系の特技にはほとんど耐性がないのも欠点だ。攻撃呪文を多く覚えるので、後列から援護をするとよいだろう。

生息地
バザーのとびら(6~8)
ねだやしのとびら(1~5)
ゆうきのとびら(1~3)

ひとつめピエロ — いてつくはどう
- ベビーサタン
  - (他 LV139~) きりさきピエロ ●せいしんとういつ ●めいそう
  - (他 LV39~58) モーザ ●ひかりのはどう
- ぷちキング
  - (他 LV99~118) キングスライム ●ザオリク ●まじんぎり
  - (他 LV99~118) サンダーバード ●やみのはどう ●ジゴスパーク

完成(かんせい) 血統(けっとう) 相手(あいて)

…特技によって思いつく。 …思いついたあとものこす。 …思いついたあとに忘れる。

ベビーサタン

覚える特技(おぼえるとくぎ)

(2)
たいいき(4)
んぎり(12)

成長力(せいちょうりょく)

HP	D	ぼうぎょ	E
MP	E	すばやさ	A
こうげき	E	かしこさ	C

ザキ、メガンテ系もめったに効す、ヒャド系もほとんど効果がい。さらにバギ、デイン系には敵の強さをもつ。マホトーン、ふさぐ系などもほぼ無効果とって問題ない。弱点は息攻撃やラ、ギラ、イオ系の呪文。よほHPがないと、『メラゾーマ』で倒されてしまうぞ。

生息地
バザーのとびら(6~8)
とまどいのとびら(3~5)
ねだやしのとびら(1~5)
ゆうきのとびら(1~3)

ベビーサタン
- ライオネック
  - (他 LV139~) きりさきピエロ ●せいしんとういつ ●めいそう
  - リザードマン ●まじんぎり ●ギガスラッシュ
- にじくじゃく — マダンテ ひかりのはどう だいぼうぎょ
  - (他 LV39~58,79~98) ホークブリザード
  - (他 LV59~78) ひくいどり ●ハッスルダンス

完成(かんせい) 血統(けっとう) 相手(あいて)

特技によって思いつく。 …思いついたあとものこす。 思いついたあとに忘れる。

悪魔系 ひとつめピエロ
悪魔系 ベビーサタン

ヘルビースト

覚える特技(おぼえるとくぎ)

ギラ(4)
つめたいいき(4)
アストロン(16)

成長力

HP	D	ぼうぎょ	[illegible]
MP	B	すばやさ	[illegible]
こうげき	D	かしこさ	A

攻撃呪文にとても強く、ヒャド系はいっさい効かない。ザキ、メガンテ系にも無敵なので、よほどHPが低くないかぎりは一撃で倒されることもないだろう。息攻撃にも多少の耐性をもつので、先頭向きのモンスターだ。しかし状態異常には弱いため、それなりに対策が必要になるぞ。

モンスター耐性グラフ

次なる配合先(つぎなるはいごうさき)

202

生息地(せいそくち)

かがみのとびら(1～10)
ねだやしのとびら(11～20)
他国マスター

おすすめ配合(はいごう)

特…特技によって思いつく。 ◎…思いついたあとものこす。
⊠…思いついたあとに忘れる。

メドーサボール

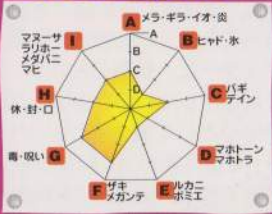
覚える特技(おぼえるとくぎ)

ルカニ(5)
マヌーサ(11)
[illegible]はらい(13)

成長力(せいちょうりょく)

HP	C	ぼうぎょ	D
MP	D	すばやさ	A
こうげき	D	かしこさ	A

悪魔系にはめずらしく、毒、呪い、マヒ系に強い耐性をもつモンスター。メラ、ギラ、イオ系にも強いのだが、ヒャド、バギ、デイン系には弱い。息攻撃への耐性もないので、『しゃくねつ』や『かがやくいき』などには注意。ザキ、メガンテ系がほとんど効かないのはうれしい。

モンスター耐性グラフ

次なる配合先

90/103/271

生息地(せいそくち)

格闘場左のとびら(1～8)
ねだやしのとびら(6～10)

おすすめ配合

特…特技によって思いつく。 ◎…思いついたあとものこす。
⊠…思いついたあとに忘れる。

覚える特技（おぼえるとくぎ）
バギ（3）
しんくうぎり（12）
ベホマラー（21）

成長力（せいちょうりょく）

HP	D	ぼうぎょ	
MP	C	すばやさ	A
こうげき	D	かしこさ	

炎、吹雪、バギ、デイン系など攻撃呪文、息攻撃ともに強さを誇る。悪魔系でも1、2をあらそう優秀なモンスターだ。もちろんバギ、メガンテ系もまったく効かない。パーティの中心として戦えるが、『ベホマラー』を覚えるので、回復系としても活躍できる。弱点は攻撃補助系の特技への耐性が低いことだ。

82/169/198/201/206/208/213/214/224/231

生息地（せいそくち）
かがみのとびら（16〜20）
ねだやしのとびら（21〜29）
他国マスター

ライオネック（ベホマズン）
- アクバー
  - アークデーモン
  - 他（LV139〜） じごくのもんばん ●くろいきり
- リザードマン（まじんぎり ギガスラッシュ）
  - 他（LV119〜138） アンドレアル ●ザオリク ●ひかりのはどう
  - 他（LV139〜） きりさきピエロ ●せいしんとういつ ●めいそう

完成（かんせい） 血統（けっとう） 相手（あいて）

覚える特技（おぼえるとくぎ）
ボミエ（4）
ルカニ（5）
マホターン（17）

成長力（せいちょうりょく）

HP	C	ぼうぎょ	C
MP	D	すばやさ	A
こうげき	C	かしこさ	D

攻撃呪文や息攻撃にとても弱いという大きな欠点をもつため、ゲームの序盤戦以外で連れて歩くのはかなりつらいかも。ただザキ、メガンテ系はほとんど効かないという長所をもつ。さらに毒、呪い系、マヌーサ、眠り、混乱、マヒ系には強い。典型的なゾンビ系モンスターだ。

次なる配合先
236

生息地（せいそくち）
いかりのとびら（6〜10）
ねむりのとびら（1〜5）

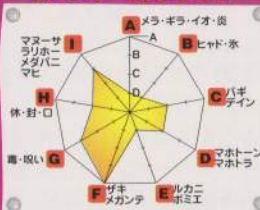
■…特技によって思いつく。 ◎…思いついたあともにのこす。
⊠…思いついたあとに忘れる。

ウインドマージ

名前にウインド(風)とあるだけにバギ系には無敵の強さをもち、自らも『バギ』や『フバーハ』など、風をあやつる特技を覚える。また毒、呪い、マヌーサ、ラリホー、メダパニ、マヒ系にも高い耐性があるぞ。弱点は攻撃呪文や息攻撃。炎、吹雪系の攻撃に対して耐性をもたないので注意が必要だ。

…特技によって思いつく。 …思いついたあとものこす。
…思いついたあとに忘れる。

エビルスピリッツ

毒、呪い、マヌーサ、眠り、マ系に強く、メダパニ系がまったく効かない。ザキ、メガンテ系に対しても強い耐性をもつ。攻撃呪文をにがてとしているが、ヒャド、バギ、デイン系なら多少の耐性をもつ。『くろいきり』を覚えるので、これで呪文無効にした方が戦いやすいかもしれない。

次なる配合先：これを血統にメタルドラゴンなどを配合してしにがみきぞくにするといいかも！

生息地：
図書館のとびら(1~10,16~24)
ねむりのとびら(11~20)
他国マスター

思いついたあとに忘れる。

がいこつけんし

覚える特技（おぼえるとくぎ）

ルカニ(5)
つばめがえし(13)
れんぞくこうげき(20)

成長力（せいちょうりょく）

HP	D	ぼうぎょ	[illegible]
MP	C	すばやさ	[illegible]
こうげき	C	かしこさ	[illegible]

6本の腕から繰り出す『れんぞくこうげき』を覚える、がいこつけんし。毒、呪い系などの状態異常をおこす特技に高い耐性をもつ。またザキ、メガンテ系でやられる心配もないので、先頭で戦えるモンスターだ。弱点は息攻撃と炎系の呪文、デインなど。ルカニ、ボミエ系にも弱い。

次なる配合先

75/148/185/186/225/226/227/247/275

生息地

ねむりのとびら(21～29)
他国マスター

くさったしたい

覚える特技（おぼえるとくぎ）

なめまわし(8)
どくのいき(10)
やみのひかり(15)

成長力（せいちょうりょく）

HP	C	ぼうぎょ	C
MP	D	すばやさ	A
こうげき	D	かしこさ	A

毒、呪い、マヌーサ、眠り、メダパニ、マヒ系など状態異常をおこす特技に強い。さらにザキ、メガンテ系もほとんど効かない。しかし攻撃呪文や息攻撃にはとても弱く、HPが低いうちは簡単に倒される。『なめまわし』と『どくのいき』で『ひゃくれつなめ』を思いつくぞ。

次なる配合先

これを血統にデスフラッターなどを配合してがいこつけんしにするといいかも！

生息地

バザーのとびら(6～8)
やすらぎのとびら(6～7)
とまどいのとびら(3～5)
ねむりのとびら(1～5)

ゴースト

覚える特技(おぼえるとくぎ)

なめまわし(8)
まぶしいひかり(13)
くちをふさぐ(18)

成長力(せいちょうりょく)

HP	C	ぼうぎょ	[illegible]
MP	C	すばやさ	A
こうげき	D	かしこさ	B

攻撃呪文や息攻撃にはかなり弱いが、ザキ、メガンテ系に対しては無敵。状態異常をおこす特技にも強く、毒、呪い、マヌーサ、眠り、メダパニ系もまったく効かない。マヒ系もほぼ無効果と思ってよいだろう。マホトーン、マホトラ、ルカニ、ボミエ系の耐性もまずまず。

モンスター耐性グラフ

次なる配合先(つぎなるはいごうさき)
139/187/221

生息地(せいそくち)
まもりのとびら(1～5)
ねむりのとびら(1～5)

おすすめ配合

しにがみ

覚える特技(おぼえるとくぎ)

あくまぎり(13)
ぶきみなひかり(15)
わらいのことば(16)

成長力(せいちょうりょく)

HP	D	ぼうぎょ	C
MP	E	すばやさ	C
こうげき	D	かしこさ	C

ザキ、メガンテ、マヌーサ系に強い悪魔系モンスター。毒、呪いや眠り、混乱、マヒ系へは絶対の耐性をもつ。攻撃呪文などにはとにかく弱いが、吹雪系やバギ、デイン系になら少しは耐えることができる。『ぶきみなひかり』はザキ系に属し、呪文無効下でも使える特技だ。

モンスター耐性グラフ

次なる配合先
136/139

生息地(せいそくち)
メダルのとびら(9～18)
ねむりのとびら(11～20)
他国マスター

しにがみ
わらいのことば
ワイトキング
他(LV139～) しにがみきぞく
●だいぼうぎょ ●バズウしょうかん ●ベホマズン
他(LV119～138) アンドレアル
●ひかりのはどう ●ザオリク
とうちゅうかそう
マジックバリア
他(LV139～) ホーンビートル
●めいそう
他(LV139～) ひとくいそう

完成(かんせい)
血統(けっとう)
相手(あいて)

…特技によって思いつく。
…思いついたあともの こす。
…思いついたあとに忘れる。

しにがみきぞく

覚える特技（おぼえるとくぎ）

ザキ（17）
ベホマラー（21）
タッツウしょうかん（21）

成長力（せいちょうりょく）

HP	D	ぼうぎょ	[illegible]
MP	E	すばやさ	[illegible]
こうげき	A	かしこさ	[illegible]

しにがみより1ランク上の強さをもつ、しにがみきぞく。ヒャド、バギ系に強く、メラ、ギラ、イオ、デイン系にも少しは耐えられる。また『ベホマラー』を覚えるので、いざというときには回復役にも回せる。弱点は炎系と踊り封じ、口をふさぐ系の特技だ。配合要員としても重要なモンスターだぞ。

モンスター耐性グラフ

次なる配合先（つぎなるはいごうさき）

63/64/66/67/68/70/75/79/80/82/86/87/102/103/116/120/121/128/131/154/161/166/177/187/191/192/193/194/199/203/205/206/208/211/217/218/220/222/223/228/229/230/231/232/234/235/236/241/253/256/257/258/260/270/275

生息地（せいそくち）

ねむりのとびら（21～29）
他国マスター

おすすめ配合（はいごう）

しにがみきぞく（ベホマズン、バズウしょうかん）
- ボーンプリズナー
  - マミー（●マヒこうげき ●まじんぎり）
  - 他（LV139～）ボーンビートル（●めいそう）
- ライオネック
  - 他（LV1～18）シルバーデビル（●だいぼうぎょ）
  - 他（LV19～38）リザードマン（●さそうおどり ●ギガスラッシュ）

完成（かんせい）
血統（けっとう）
相手（あいて）

🅷…特技によって思いつく。 ◉…思いついたあとものこす。
☒…思いついたあとに忘れる。

シャドー

覚える特技（おぼえるとくぎ）

めたいいき（4）
のおどり（21）
ろいきり（23）

成長力（せいちょうりょく）

HP	C	ぼうぎょ	D
MP	D	すばやさ	A
こうげき	D	かしこさ	A

攻撃呪文や息攻撃に弱く、状態常には強い典型的なゾンビ系モスター。ラリホー、メダパニ系強い耐性があり、ザキ、メガン系では絶対にやられないのが特だ。ヒャド、吹雪系にも少しはえることができる。『くろいきり』を覚えるので、戦闘中の呪文無効にできるのが強みだ。

モンスター耐性グラフ

次なる配合先

102

生息地（せいそくち）

かがみのとびら（1～10）
ねむりのとびら（11～20）
他国マスター

おすすめ配合（はいごう）

シャドー（くろいきり）
- ワイトキング
  - 他（LV99～118）がいこつけんし（●せいしんとういつ）
  - 他（LV99～118）キングスライム（●ザオリク）
- ゴールデンゴーレム（ビッグバン、ひかりのはどう、バズウしょうかん、めいそう🅷）
  - 他（LV19～38）ひょうがまじん（●だいぼうぎょ◉）
  - 他（LV79～118）ようがんまじん（●におうだち☒）

完成（かんせい）
血統（けっとう）
相手（あいて）

特技によって思いつく。 ◉…思いついたあとものこす。
思いついたあとに忘れる。

しりょうのきし

覚える特技（おぼえるとくぎ）

ホイミ(2)
キアリク(7)
シャナク(8)

成長力（せいちょうりょく）

項目	ランク	項目	ランク
HP（ヒットポイント）	C	ぼうぎょ	C
MP（マジックパワー）	E	すばやさ	A
こうげき	D	かしこさ	A

状態異常をおこす特技に強く『ホイミ』、『キアリク』、『シャナク』を覚えるので回復系として連れていくのがいいだろう。ただ1ターン休み系の耐性がないので注意しよう。またメラ、ギラ、イオ系、ヒャド系などの攻撃呪文にはあるていどは耐えることができるぞ。

モンスター耐性グラフ

これを血統にマネマネを配合してしにがみきぞくにするといいかも！

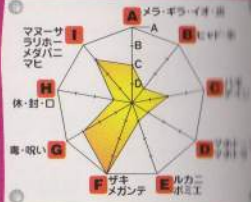
生息地（せいそくち）

しあわせのとびら(5～17)
ねむりのとびら(6～10)
他国マスター

スカルゴン

覚える特技（おぼえるとくぎ）

つめたいいき(4)
もろばぎり(9)
マヒャドぎり(12)

成長力（せいちょうりょく）

項目	ランク	項目	ランク
HP（ヒットポイント）	D	ぼうぎょ	D
MP（マジックパワー）	E	すばやさ	D
こうげき	C	かしこさ	C

ヒャド、吹雪系以外の特技が苦手。中でも炎、メラ、バギ、デイン系の呪文に弱いので注意。また1ターン休み、踊り封じ、口をふさぐ系にも弱い。逆に、メガンテ、ザキ、メダパニ、ラリホー、マヌーサ、毒、呪い、マヒ系の呪文に高い耐性をもっている。ゾンビ系の中では能力値が高い方だ。

モンスター耐性グラフ

次なる配合先

219/245

生息地（せいそくち）

ねむりのとびら(21～29)
他国マスター

!…特技によって思いつく。 ◎…思いついたあともものこす。
×…思いついたあとに忘れる。

ダーククラブ

覚える特技(おぼえるとくぎ)
トラマナ(11)
アストロン(16)
マジックバリア(20)

成長力(せいちょうりょく)

HP	C	ぼうぎょ	[illegible]
MP	C	すばやさ	[illegible]
こうげき	D	かしこさ	A

攻撃呪文全般にかなり弱く、どの呪文にも大ダメージを受けてしまう。その他の特技に対しての耐性は、毒、呪い系の攻撃は完全に防ぎ、ラリホー、マヌーサ、メダパニ、マヒ、ザキ系の攻撃にはほぼ無敵。成長すると『マジックバリア』を覚えるので、苦手な攻撃呪文のダメージを少なくできる。

次なる配合先(つぎなるはいごうさき)：93/177

生息地(せいそくち)：ねむりのとびら(21〜29)、他国マスター

ナイトウイプス

覚える特技(おぼえるとくぎ)
のいき(4)
いなずま(11)
かまいたち(14)

成長力(せいちょうりょく)

HP	C	ぼうぎょ	E
MP	E	すばやさ	B
こうげき	B	かしこさ	A

毒、呪い、ラリホー系など状態変化する呪文全般には高い耐性をもっている。逆に攻撃呪文やマホトーン、ルカニ、ボミエには弱いので注意しよう。配合時に他国マスターが連れているモンスターを使い、『マホトーン』や『だいぼうぎょ』など攻撃呪文に有利になる特技を覚えさせよう。

次なる配合先(つぎなるはいごうさき)：アークデーモンを血統にこれを配合してライオネックにするといいかも！

生息地(せいそくち)：メダルのとびら(1〜8)、ねむりのとびら(6〜10)

ボーンプリズナー

ザキ、メガンテ、毒、呪い、マヌーサ、ラリホー、メダパニ、マヒ系に高い耐性を持っている。メラやギラ系の攻撃呪文にかなり弱いので注意しよう。おすすめ配合の通りに育てると、『せいしんとういつ』や『まじんぎり』など、攻撃にかかせない強力な特技を覚えてくれるぞ。

まおうのつかい

ゾンビ系のモンスターの中では平均的に特技の耐性が高い方だ。イオ、ザキ、メガンテ系の攻撃呪文には無敵で、毒、呪い、メダパニ、マヒ系の攻撃も無効にする。攻撃力の伸びが高いので、『せいしんとういつ』から『ギガスラッシュ』などを使える、攻撃の要に育てよう。

マッドロン

覚える特技（おぼえるとくぎ）
ホイミ（2）
ザオラル（15）
ザキ（17）

成長力（せいちょうりょく）

HP	D	ぼうぎょ	[illegible]
MP	B	すばやさ	[illegible]
こうげき	C	かしこさ	[illegible]

すべての攻撃呪文に弱いので、おすすめ配合のように『だいぼうぎょ』を覚えさせたい。耐性の高い特技は毒、呪い、ラリホー、メダパニ、マヒ系。MPの伸びがいいので、成長させると覚える『ホイミ』系と『ザオラル』系の呪文を使い、パーティの回復役として活躍させるといいだろう。

生息地（せいそくち）
牧場のとびら（4〜5、9〜11）
ねむりのとびら（6〜10）

おすすめ配合（はいごう）

- マッドロン（ザオリク、ベホマ）
  - ワイトキング
    - しにがみきぞく（他 LV139〜）●だいぼうぎょ ●バズウしょうかん ●マダンテ
    - アンドレアル（他 LV119〜138）●ひかりのはどう
  - スライムファング
    - キングスライム（他 LV99〜118）●まじんぎり
    - バオーム（他 LV139〜）●おどりふうじ

完成（かんせい）　血統（けっとう）　相手（あいて）

■…特技によって思いつく。　◎…思いついたあともものこす。
☒…思いついたあとに忘れる。

マネマネ

覚える特技（おぼえるとくぎ）
ふしぎなおどり（11）
モシャス（22）
まねまね（22）

成長力（せいちょうりょく）

HP	C	ぼうぎょ	E
MP	D	すばやさ	B
こうげき	E	かしこさ	E

ラリホー、マヌーサ系など、状態異常系の特技の耐性は平均的だが、すべての攻撃呪文にかなり弱い。得意の特技『モシャス』で強敵に変身して弱点を補うようにしよう。『マホトーン』に弱いので、すばやさが低いと『モシャス』を唱える前に口をふさがれてしまうので要注意だぞ。

生息地（せいそくち）
牧場のとびら（12、ぬし）
他国マスター

おすすめ配合（はいごう）

- マネマネ
  - マネマネ
    - マネマネ（他 LV59〜78）●マジックバリア
    - しにがみきぞく（他 LV139〜）●だいぼうぎょ ●マダンテ ●バズウしょうかん
  - しりょうのきし（ベホマ）
    - まおうのつかい（他 LV139〜）●せいしんとういつ
    - きりさきピエロ（他 LV139〜）●バイキルト ●めいそう

完成（かんせい）　血統（けっとう）　相手（あいて）

■…特技によって思いつく。　◎…思いついたあともものこす。
☐…思いついたあとに忘れる。

マミー

覚える特技（おぼえるとくぎ）

マヒこうげき（10）
まじんぎり（16）
なかまをよぶ（18）

成長力

HP	D	ぼうぎょ	[illegible]
MP	C	すばやさ	[illegible]
こうげき	C	かしこさ	A

すべての攻撃呪文に弱く大ダメージを受けやすい。逆にザキ、メガンテ、毒、呪い系の特技には強い耐性を持っている。育てると覚える『まじんぎり』や『マヒこうげき』、おすすめ配合の通りに育てると覚える『マホトーン』をうまく使い、相手の呪文を封じつつダメージを与えていこう。

モンスター耐性グラフ

次なる配合先（つぎなるはいごうさき）

220/224/230

生息地（せいそくち）

よろこびのとびら（9～13）
ねむりのとびら（6～10）

おすすめ配合（はいごう）

やたがらす

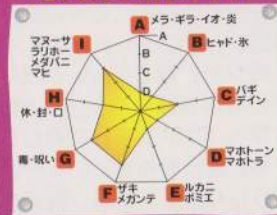
覚える特技（おぼえるとくぎ）

いなずま（11）
いなずまぎり（12）
めっこう（19）

成長力（せいちょうりょく）

HP	D	ぼうぎょ	C
MP	C	すばやさ	A
こうげき	C	かしこさ	A

バギ、デイン系以外の攻撃呪文に対してかなり弱い。それ以外の状態異常系の特技に対してはそこそこの耐性をもっている。おすすめ配合のようにワイトキングとにじくじゃくを合わせて作ると、かなり能力値や特技に対する耐性が高い、やたがらすを作ることができるのだ。

モンスター耐性グラフ

次なる配合先

キメラを血統にこれを配合してキラーグースにするといいかも！

生息地

かがみのとびら（21～28）
ねむりのとびら（21～29）
他国マスター

おすすめ配合（はいごう）

■…特技によって思いつく。 ◎…思いついたあとものこす。
⊠…思いついたあとに忘れる。

■…特技によって思いつく。 ◎…思いついたあとものこす。
⊠…思いついたあとに忘れる。

ワイトキング

覚える特技（おぼえるとくぎ）

バギ(3)
デイン(7)
パルプンテ(41)

成長力（せいちょうりょく）

HP	D	ぼうぎょ	[illegible]
MP	C	すばやさ	[illegible]
こうげき	D	かしこさ	A

ゾンビ系最強のモンスターだけあり、どの特技にも平均的に耐性が高い。特にヒャド、バギ、ザキ、メガンテ、毒、呪い、メダパニ、マヒ系の特技には完全に無敵だ。しかも『マダンテ』に対してもそこそこ耐性をもっているぞ。ゾンビらしくメラ、ギラ、炎系の特技には少し耐性が低い。

モンスター耐性グラフ

次なる配合先（つぎなるはいごうさき）
121/148/166/187/191/199/203/206/217/218/222/223/225/228/229/231/232/234/235/256/270/271

生息地（せいそくち）
配合でしか作れない

おすすめ配合

!…特技によって思いつく。 ◎…思いついたあとものこす。
☒…思いついたあとに忘れる。

あくまのカガミ

覚える特技（おぼえるとくぎ）

ラーマ(11)
ホターン(17)
シャス(22)

成長力（せいちょうりょく）

HP	D	ぼうぎょ	D
MP	C	すばやさ	A
こうげき	C	かしこさ	C

状態異常系の特技全般に対し耐性が低い。攻撃呪文ではザキ、メガンテ系には完全無敵。ヒャド、吹雪系に強くその他の呪文に対しても平均的な耐性をもつ。ただ炎系にはかなり弱いので注意。成長させると『モシャス』を覚えるので、配合するときに残しておくと面白いぞ。

モンスター耐性グラフ

生息地（せいそくち）
バザー端のとびら(11～20)
他国マスター

!…特技によって思いつく。 ◎…思いついたあとものこす。
☒…思いついたあとに忘れる。

あくまのつぼ

覚える特技(おぼえるとくぎ)

ラリホー(5)
みなごろし(13)
ザキ(17)

成長力(せいちょうりょく)

HP	C	ぼうぎょ	C
MP	D	すばやさ	A
こうげき	D	かしこさ	C

耐性が高い特技はヒャド、吹雪、ザキ、メガンテ、マヌーサ、ラリホー系。それ以外の特技にはかなり耐性が低くなっているぞ。作るときは、ギズモ×悪魔系よりも、おすすめ配合のように物質系にスライムつむりをかけ合わせた方が強いモンスターがうまれる。すばやさやかしこさの伸びがいい。

モンスター耐性グラフ

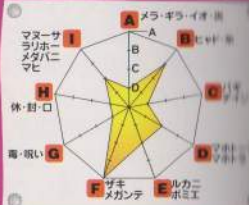
次なる配合先(つぎなるはいごうさき)

これを血統にスカルライダーやグリズリーなどを配合してキラーマシンにするといいかも！

生息地(せいそくち)

配合でしか作れない

おすすめ配合(はいごう)

■…特技によって思いつく。 ◎…思いついたあとものこす。
⊠…思いついたあとに忘れる。

うごくせきぞう

覚える特技(おぼえるとくぎ)

みがわり(6)
すべてをすいこむ(14)
めいそう(27)

成長力(せいちょうりょく)

HP	C	ぼうぎょ	C
MP	B	すばやさ	E
こうげき	C	かしこさ	B

HP、守備力が高いので通常攻撃にはかなり強い。特技に対しては、ヒャド、吹雪、ザキ、メガンテ系に無敵。デイン、マホトラ、ルカニ、ボミエ、毒、メダパニ系に弱く、それ以外の特技には平均的な耐性をもっている。配合時に『れんぞくこうげき』など要となる特技を覚えさせよう。

モンスター耐性グラフ

次なる配合先(つぎなるはいごうさき)

64/69/79/80/81/84/88/96/112/115/118/134/152/156/195/207/209/220/229/255/256/257

生息地(せいそくち)

ちからのとびら(11、ぬし)
※ただし、ここでは仲間にならない
他国マスター

おすすめ配合(はいごう)

■…特技によって思いつく。 ◎…思いついたあとものこす。
⊠…思いついたあとに忘れる。

エビルワンド

覚える特技(おぼえるとくぎ)

つめたいいき(4)
キアラル(7)
レミラーマ(11)

成長力(せいちょうりょく)

HP	D	ぼうぎょ	C
MP	D	すばやさ	A
こうげき	C	かしこさ	B

ヒャド、吹雪系の特技に強く、バギ、デイン系に弱い。その他の攻撃呪文に対してはそこそこの耐性を持つ。またザキ、メガンテ系には無敵だが、マホトラやマヌーサなどすべての状態異常系の特技の耐性がかなり低い。強いモンスターを配合して、パラメータが高くなるように作ろう。

次なる配合先(つぎなるはいごうさき)

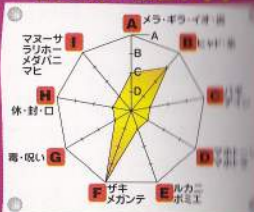
おおみみずを血統にこれを配合してよろいムカデにするといいかも！

生息地(せいそくち)

バザー端のとびら(11~20)
かがみのとびら(1~5)
他国マスター

おすすめ配合(はいごう)

おどるほうせき

覚える特技(おぼえるとくぎ)

ギラ(4)
マホトーン(10)
メダパニ(13)

成長力(せいちょうりょく)

HP	D	ぼうぎょ	C
MP	C	すばやさ	A
こうげき	C	かしこさ	B

物質系の中では特技の耐性が高いモンスターだ。ヒャド、吹雪系に強く、マホトーン、ルカニ、マヌーサといった状態異常系の特技にも平均的な耐性をもっている。またザキ、メガンテ系に無敵だ。MPの伸びがいいので強い特技を覚えさせ、戦闘でガンガン使わせるようにしよう。

次なる配合先(つぎなるはいごうさき)

250/257

生息地(せいそくち)

バザー端のとびら(11~20)
かがみのとびら(26~28)
他国マスター

おすすめ配合(はいごう)

…特技によって思いつく。　…思いついたあとものこす。
…思いついたあとに忘れる。

おばけキャンドル

覚える特技(おぼえるとくぎ)

メラ(2)
くちぶえ(5)
きあいをためる(13)

成長力(せいちょうりょく)

HP	C	ぼうぎょ	D
MP	B	すばやさ	A
こうげき	D	かしこさ	A

炎、ザキ、メガンテ、1ターン休み、踊り封じ、口をふさぐ系の特技に強いが、それ以外の特技にはかなり弱い。平均的に耐性が低いので『だいぼうぎょ』や『ホイミ』系の、守備に役立つ特技を覚えさせる配合をしたい。成長すると覚える『くちぶえ』は経験値稼ぎに役立つ便利な特技だぞ。

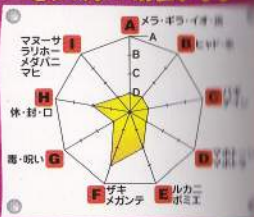
次なる配合先(つぎなるはいごうさき)

これを血統にボックススライムを配合してミミックにするといいかも!

生息地(せいそくち)

バザー端のとびら(6~10)
格闘場左のとびら(1~12)

ギズモ

覚える特技(おぼえるとくぎ)

ひのいき(4)
つめたいいき(4)
いきをすいこむ(18)

成長力(せいちょうりょく)

HP	D	ぼうぎょ	D
MP	D	すばやさ	C
こうげき	C	かしこさ	A

バギ、ヒャド、ザキ、吹雪、デイン、ボミエ、メガンテ系などの耐性が高く、それ以外の特技には耐性がかなり低い。捕まえてきた状態だと息攻撃しか覚えないので、おすすめ配合のように、ひと通り対戦で使える特技を覚えさせていこう。能力値では攻撃力が他に比べて伸びやすいぞ。

次なる配合先(つぎなるはいごうさき)

70/137

生息地(せいそくち)

バザー端のとびら(11~20)
メダルのとびら(1~8)
まよいのとびら(1~22)
他国マスター

キラーマシン

覚える特技(おぼえるとくぎ)

しっぷうづき(13)
さみだれぎり(16)
れんぞくこうげき(20)

成長力(せいちょうりょく)

HP	C	ぼうぎょ	D
MP	E	すばやさ	A
こうげき	D	かしこさ	A

ザキ、メガンテ系には無敵で、ヒャド、吹雪系の特技にも強い耐性をもっているぞ。その他の攻撃呪文やマヌーサ、ラリホー、メダパニ、マヒ、毒、呪い系にも平均的な耐性をもっている。逆にそれ以外のマホトーン、マホトラ、ボミエ、1ターン休み、踊り封じ系などの特技にはかなり耐性が低い。

モンスター耐性グラフ

次なる配合先(つぎなるはいごうさき)

70/72/85/88/97/107/108/111/112/113/115/118/119/120/121/123/125/126/127/129/130/132/150/155/161/180/189/195/196/201/202/203/217/221/230/239/252/253/261/262

生息地(せいそくち)

バザー端のとびら(21~29)
他国マスター

おすすめ配合(はいごう)

- キラーマシン(完成)
  - ゴールデンゴーレム(血統)
    - ひょうがまじん 他(LV19~38)(血統) ●だいぼうぎょ◙
    - ようがんまじん 他(LV79~98)(相手) ●におうだち☒ ●のろいのことば ●ぶきみなひかり
  - ビッグバン / ひかりのはどう / バズウしょうかん / めいそう❗
  - キングレオ(相手)
    - バオーム 他(LV139~)(血統) ●おたけび
    - メタルドラゴン(相手)

完成(かんせい)
血統(けっとう)
相手(あいて)

❗…特技によって思いつく。　◙…思いついたあとものこす。
☒…思いついたあとに忘れる。

物質系
キラーマシン

ゴールデンゴーレム

覚える特技(おぼえるとくぎ)

ッツウしょうかん(21)
かりのはどう(24)
ッグバン(37)

成長力(せいちょうりょく)

HP	C	ぼうぎょ	A
MP	D	すばやさ	A
こうげき	C	かしこさ	A

物質系最強モンスターだけあって各耐性、能力値がとても高い。相手の特技を無効にする特技も多くもっておりマホトーン、マホトラ、ザキ、メガンテ、呪い、毒、マヌーサ、ラリホー、メダパニ、マヒ系には無敵。『マダンテ』にも耐性があり????系に匹敵するほど能力が高いのだ。

モンスター耐性グラフ

次なる配合先(つぎなるはいごうさき)

63/92/117/141/149/157/186/209/210/214/225/237/238/240/241/242/244/247/248/249/251/254/258/259/260/269/272

生息地(せいそくち)

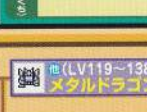
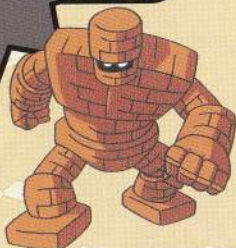
配合でしか作れない

おすすめ配合(はいごう)

- ゴールデンゴーレム(完成)
  - ひょうがまじん(血統) だいぼうぎょ◙
    - メタルドラゴン 他(LV119~138)(血統) ●まじんぎり
    - スカルゴン(相手)
  - ひかりのはどう / ビッグバン / バズウしょうかん / めいそう❗
  - ようがんまじん(相手) みがわり☒
    - メタルドラゴン(血統)
    - ずしおうまる 他(LV99~118)(相手) ●ザオリク ●マホトーン

完成(かんせい)
血統(けっとう)
相手(あいて)

❗…特技によって思いつく。　◙…思いついたあとものこす。
☒…思いついたあとに忘れる。

物質系
ゴールデンゴーレム

ゴーレム

覚える特技（おぼえるとくぎ）

きあいをためる（13）
ちからをためる（15）
だいぼうぎょ（15）

成長力（せいちょうりょく）

HP	C	ぼうぎょ	[illegible]
MP	E	すばやさ	[illegible]
こうげき	C	かしこさ	[illegible]

ヒャド、吹雪、ザキ、メガンテ系の特技に無敵。その他の特技では、1ターン休み、踊り封じ、口をふさぐ系に少し耐性をもつ。それ以外の特技にはほとんど耐性がないので注意しよう。配合で作るときは、どろにんぎょうやマドハンドのLVを最高まで上げ、＋値を増やすようにしよう。

次なる配合先（つぎなるはいごうさき）　160/243

生息地（せいそくち）
まもりのとびら（6、ぬし）
他国マスター

さまようよろい

覚える特技（おぼえるとくぎ）

ホイミ（2）
メタルぎり（13）
まじんぎり（16）

成長力（せいちょうりょく）

HP	D	ぼうぎょ	D
MP	E	すばやさ	A
こうげき	D	かしこさ	B

耐性の高い特技はヒャド、吹雪系。毒、呪い、マヌーサ、ラリホー、メダパニ、マヒ系にもそこそこ強い。またザキ、メガンテ系には無敵だぞ。もともと攻撃力と守備力が高いので、おすすめ配合のように攻撃向けの特技を覚えさせると、攻撃力重視の頼れるモンスターに育ってくれるぞ。

次なる配合先（つぎなるはいごうさき）　140/194

生息地（せいそくち）
バザー端のとびら（6～10）
メダルのとびら（6～18）
他国マスター

!…特技によって思いつく。　◎…思いついたあとものこす。
☒…思いついたあとに忘れる。

トーテムキラー

覚える特技(おぼえるとくぎ)

メガンテ(2)
バギ(3)
せいれいのうた(28)

成長力(せいちょうりょく)

HP	C	ぼうぎょ	C
MP	C	すばやさ	[illegible]
こうげき	C	かしこさ	C

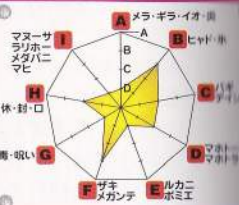
バギ、デイン、ヒャド、吹雪、ザキ、メガンテ系に強く、その他の特技にはかなり弱い。おすすめ配合のように作って、回復のエキスパートに育て上げよう。成長させると、仲間全員を生き返らせる貴重な特技『せいれいのうた』を覚えるので、パーティ全滅の危機のときなどに活躍するかも！

生息地(せいそくち)

バザー端のとびら(6～10)
牧場のとびら(6～11)
ちえのとびら(1～5)

■…特技によって思いつく。 ◙…思いついたあとものこす。
☒…思いついたあとに忘れる。

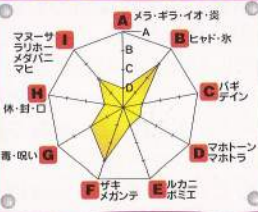
とげぼうず

覚える特技(おぼえるとくぎ)

メガンテ(2)
スライムたたき(13)
たかくとびあがる(21)

成長力(せいちょうりょく)

HP	C	ぼうぎょ	C
MP	D	すばやさ	D
こうげき	D	かしこさ	A

メラ、ギラ、デイン系などの攻撃呪文に弱く、ヒャド、吹雪、ザキ、メガンテ系には強い。その他のほとんどの特技に弱く、配合を繰り返して耐性を上げるようにしよう。めずらしい特技の『スライムたたき』を覚えるが、それに加えて対戦で役立つ強力な特技もどんどん覚えさせたい。

モンスター耐性グラフ

A メラ・ギラ・イオ・炎
B ヒャド・氷
C バギ・デイン
D マホトーン・マホトラ
E ルカニ・ボミエ
F ザキ・メガンテ
G 毒・呪い
H 休・封・ロ
I マヌーサ・ラリホー・メダパニ・マヒ

■…特技によって思いつく。 ◙…思いついたあとものこす。
☒…思いついたあとに忘れる。

どろにんぎょう

覚える特技(おぼえるとくぎ)

みかわしきゃく(10)
ふしぎなおどり(11)
ハッスルダンス(19)

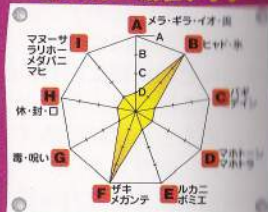
成長力(せいちょうりょく)

HP	C	ぼうぎょ	D
MP	E	すばやさ	E
こうげき	D	かしこさ	B

メラ、ギラ、炎、デイン系の特技に弱く、それ以外の攻撃呪文にも少し強い程度。ただ、ヒャド、吹雪、ザキ、メガンテ系の特技には無敵だぞ。マヌーサ以外の状態異常系の特技には、かなり耐性が低い。『ハッスルダンス』を覚えるので、パーティの回復役として使うといいだろう。

生息地(せいそくち)

バザー端のとびら(1~5)
井戸のとびら(6~11)
ちからのとびら(1~5)

!…特技によって思いつく。 ◎…思いついたあとものこす。
☒…思いついたあとに忘れる。

ネジまきどり

覚える特技(おぼえるとくぎ)

ギアラル(7)
ギアリク(9)
すべてをすいこむ(14)

成長力(せいちょうりょく)

HP	D	ぼうぎょ	D
MP	D	すばやさ	B
こうげき	E	かしこさ	D

ヒャド、吹雪、ザキ、メガンテ系の特技に強い。バギ、デイン、1ターン休み、踊り封じ、口をふさぐ系にも少し耐性をもつ。それ以外の特技には、耐性がかなり低いので注意しよう。おすすめ配合のように、ゴールデンゴーレムやにじくじゃくを配合に使うと耐性や能力値が高くなるぞ。

!…特技によって思いつく。 ◎…思いついたあとものこす。
☒…思いついたあとに忘れる。

のろいのランプ

覚える特技(おぼえるとくぎ)

ピオラ(2)
スカラ(3)
バイキルト(18)

成長力(せいちょうりょく)

HP	C	ぼうぎょ	D
MP	C	すばやさ	B
こうげき	C	かしこさ	B

ヒャド、吹雪、バギ、ザキ、メガンテ、1ターン休み、踊り封じ、口をふさぐ系に強く、デイン、マホトーン、マホトラ系にも少し耐性をもっている。それ以外の特技には弱く、ラリホーやマヒ系の特技で1ターン動けなくなることも多い。『バイキルト』は使える特技なので、最後まで残しておこう。

次なる配合先(つぎなるはいごうさき)
64/112/118/220/239/259

生息地(せいそくち)
バザー端のとびら(11~20)
図書館のとびら(1~15)
他国マスター

おすすめ配合(はいごう)

- のろいのランプ(バイキルト)
  - キラーマシン(ばくれつけん)
    - ひとくいサーベル
    - ユニコーン ●ザオリク
  - にじくじゃく(ひかりのはどう/だいぼうぎょ/マダンテ)
    - 他(LV79~98) ホークブリザード
    - 他(LV39~58) ひくいどり ●マジックバリア ●ベホマ

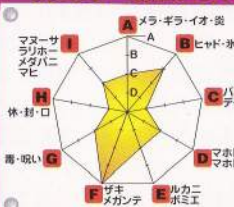
完成(かんせい)
血統(けっとう)
相手(あいて)

ばくだんいわ

覚える特技(おぼえるとくぎ)

メガンテ(2)
めいそう(27)
メガザル(33)

成長力(せいちょうりょく)

HP	D	ぼうぎょ	D
MP	C	すばやさ	E
こうげき	C	かしこさ	B

炎、吹雪、ヒャド系の特技に強く、ザキ、メガンテ系に対しては無敵。苦手な特技はイオ、バギ、デイン系の攻撃呪文と1ターン休み、踊り封じ、口をふさぐ、マヌーサ系の状態異常系の特技。その他の特技に対しては普通の耐性をもっている。『めいそう』を覚えるのでHPが少なくなっても安心だ。

次なる配合先(つぎなるはいごうさき)
102/173/194/196/202/218

生息地(せいそくち)
バザー端のとびら(21~29)
他国マスター

おすすめ配合(はいごう)

- ばくだんいわ
  - キラーマシン(ばくれつけん)
    - ひとくいサーベル
    - 他(LV139~) しにがみきぞく ●だいぼうぎょ ●バズウしょうかん ●ベホマズン ●マダンテ
  - さそりアーマー(まじんぎり)
    - 他(LV139~) ホーンビートル ●めいそう
    - 他(LV139~) ホーンビートル ●どくこうげき

完成(かんせい)
血統(けっとう)
相手(あいて)

…特技によって思いつく。 …思いついたあともものこす。
…思いついたあとに忘れる。

バルザック

覚える特技(おぼえるとくぎ)

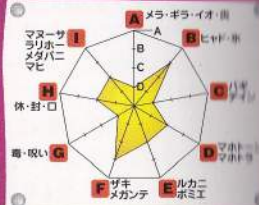
イオ(5)
デイン(7)
グランドクロス(29)

成長力(せいちょうりょく)

HP	D	ぼうぎょ	D
MP	C	すばやさ	A
こうげき	C	かしこさ	C

能力値が高く、覚える特技も強力だが、耐性は平均的。ヒャド、吹雪、ザキ、メガンテ系以外の攻撃呪文に弱く、マヒや毒、呪い系など状態異常系の特技もにがて。防御系の特技をたくさん覚えさせたいところだ。『マダンテ』には少し耐性があるので、育てれば対戦で活躍してくれるかも。

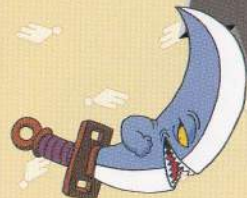
次なる配合先(つぎなるはいごうさき)
98/156

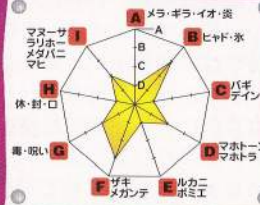
生息地(せいそくち)
バザー端のとびら(21～29)
他国マスター

ひとくいサーベル

覚える特技(おぼえるとくぎ)

マホトラ(8)
マヒこうげき(10)
あくまぎり(13)

成長力(せいちょうりょく)

HP	C	ぼうぎょ	C
MP	E	すばやさ	A
こうげき	C	かしこさ	C

どの特技にもあまり耐性が高くないので、対戦ではダメージを受けたり行動不能になったりと苦労するはず。とりあえず、ヒャド、吹雪、ザキ、メガンテ系の特技には高い耐性をもっている。使える特技の『マヒこうげき』を覚えるので、対戦相手を動けなくさせると有利に戦えるのだ。

次なる配合先(つぎなるはいごうさき)
115/252/253

生息地(せいそくち)
バザー端のとびら(1～5)
井戸のとびら(9～11)
ゆうきのとびら(4～5)

…特技によって思いつく。 …思いついたあともぼのこす。
…思いついたあとに忘れる。

…特技によって思いつく。 …思いついたあともぼのこす。
…思いついたあとに忘れる。

ひょうがまじん

覚える特技(おぼえるとくぎ)

つめたいいき(4)
ヒャド(6)
だいぼうぎょ(15)

成長力(せいちょうりょく)

HP	D	ぼうぎょ	C
MP	D	すばやさ	D
こうげき	C	かしこさ	D

氷河だけあって、ヒャド、吹雪系には完全無敵。さらにザキ、メガンテ系も無効にする。その他の特技では、攻撃呪文とルカニに多少強いが、状態異常系の特技にはかなり弱い。配合時に回復系の特技や、成長させると覚える『だいぼうぎょ』を覚えさせて守りを固めよう。

次なる配合先(つぎなるはいごうさき)

63/92/117/149/157/186/209/210/214/225/237/238/240/241/242/244/245/247/248/249/251/254/258/260

生息地(せいそくち)

他国マスター

…特技によって思いつく。 …思いついたあともものこす。
…思いついたあとに忘れる。

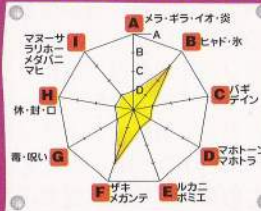
マドハンド

覚える特技(おぼえるとくぎ)

あしばらい(7)
なかまをよぶ(18)
うけながし(19)

成長力(せいちょうりょく)

HP	C	ぼうぎょ	D
MP	D	すばやさ	D
こうげき	C	かしこさ	D

全体的に特技の耐性が弱いが、物質系の他のモンスターと同じくヒャド、吹雪、ザキ、メガンテ系には高い耐性をもっている。おすすめ配合のように守備と回復系の特技をたくさん覚えさせるようにしよう。『うけながし』を覚えるので、直接攻撃の得意な対戦相手にはけっこう役に立つぞ。

次なる配合先(つぎなるはいごうさき)

246/250

生息地(せいそくち)

バザー端のとびら(1~5)
おもいでのとびら(1~2)
まもりのとびら(3~5)

…特技によって思いつく。 …思いついたあともものこす。
…思いついたあとに忘れる。

ミステリドール

覚える特技(おぼえるとくぎ)

ルカニ(5)
マヌーサ(11)
メダパニ(13)

成長力(せいちょうりょく)

HP	D	ぼうぎょ	C
MP	C	すばやさ	A
こうげき	C	かしこさ	B

毒、呪い、マヒ、ラリホー、メダパニ系の特技に強いほか、攻撃系の特技ではヒャド、吹雪、ザキ、メガンテ系の耐性が高い。その他の攻撃呪文や特技にはかなり弱い。おすすめ配合のように作ると『のろいのことば』を覚える。使うと色々な状態異常をおこすので相手をまどわすことができるぞ。

次なる配合先(つぎなるはいごうさき)：84

生息地(せいそくち)：バザー端のとびら(21～29)
他国マスター

おすすめ配合(はいごう)

- ミステリドール
  - ゴールデンゴーレム（ビッグバン／バズウしょうかん／ひかりのはどう／めいそう!）
    - 他(LV19～38) ひょうがまじん ●だいぼうぎょ◙
    - 他(LV79～98) ようがんまじん ●におうだち☒ ●のろいのことば
  - リップス
    - とうちゅうかそう ●マジックバリア
    - 他(LV139～) しにがみきぞく ●ベホマズン

完成(かんせい)
血統(けっとう)
相手(あいて)

!…特技によって思いつく。 ◙…思いついたあとものこす。
☒…思いついたあとに忘れる。

ミミック

覚える特技(おぼえるとくぎ)

メラ(2)
トラマナ(11)
ザキ(17)

成長力(せいちょうりょく)

HP	A	ぼうぎょ	C
MP	B	すばやさ	E
こうげき	D	かしこさ	C

メラ、ギラ、イオ系に弱いが、その他の攻撃呪文にはそこそこ耐性がある。マホトーンやルカニなどの特技にも強い。毒、呪い、1ターン休み、踊り封じ、口をふさぐ、マヒ系の特技はかなりにがてなので注意。異世界で仲間にするよりもおすすめ配合のように強力な特技を覚えさせながら育てたい。

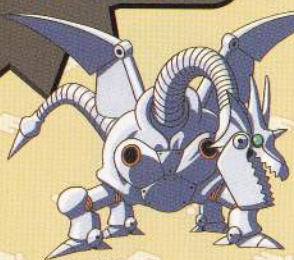
次なる配合先(つぎなるはいごうさき)：これを血統にゾンビ系を配合してさまようよろいにするといいかも！

生息地(せいそくち)：異世界で宝箱のふりをしている

おすすめ配合(はいごう)

- ミミック（ザラキ）
  - ゴールデンゴーレム（ビッグバン／めいそう!／ひかりのはどう／バズウしょうかん）
    - 他(LV19～38) ひょうがまじん ●だいぼうぎょ◙
    - 他(LV79～98) ようがんまじん ●みがわり☒
  - ボックススライム
    - キングスライム ●ベホマ ●ザオリク
    - のろいのランプ

完成(かんせい)
血統(けっとう)
相手(あいて)

!…特技によって思いつく。 ◙…思いついたあとものこす。
☒…思いついたあとに忘れる。

メタルドラゴン

覚える特技(おぼえるとくぎ)

すなけむり(11)
みなごろし(13)
がんせきおとし(17)

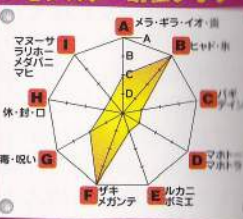
成長力(せいちょうりょく)

HP	C	ぼうぎょ	C
MP	D	すばやさ	A
こうげき	D	かしこさ	A

吹雪系、メガンテ系には完全無敵。ヒャド、メガンテ、毒、マヒ系の特技にも強い。その他の特技ではバギ、デイン系がにがてで、それ以外の攻撃呪文には平均的な耐性をもっている。マホトーン、ルカニ、1ターン休み、マヌーサ系など状態異常系の特技が弱点。攻撃力と守備力は高いぞ。

生息地(せいそくち)

バザー端のとびら(21~29)
他国マスター

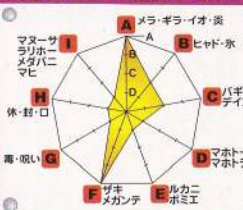
…特技によって思いつく。 …思いついたあともものこす。
…思いついたあとに忘れる。

ようがんまじん

覚える特技(おぼえるとくぎ)

メラ(2)
ひのいき(4)
みがわり(6)

成長力(せいちょうりょく)

HP	C	ぼうぎょ	C
MP	C	すばやさ	D
こうげき	C	かしこさ	D

デイン系の呪文に弱いが、その他の攻撃呪文には耐性が高く、メラ、ギラ、炎、ザキ、メガンテ系の特技はすべて無効にしてしまう。溶岩だけにヒャド、吹雪系には弱いようだ。状態異常系の特技はメダパニ系に少し耐性がある程度で、それ以外はすべて耐性が低い。

次なる配合先

63/92/110/117/149/157/186/209/210/214/225/237/238/240/241/242/244/245/247/248/249/251/254/258/260

生息地(せいそくち)

他国マスター

…特技によって思いつく。 …思いついたあともものこす。
…思いついたあとに忘れる。

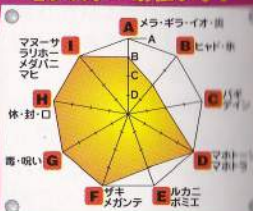
エスターク

覚える特技（おぼえるとくぎ）

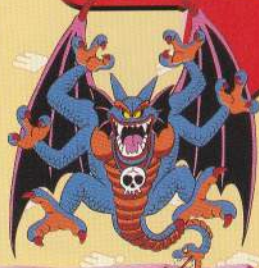
さみだれぎり（16）
れんぞくこうげき（20）
ギガスラッシュ（34）

成長力（せいちょうりょく）

ヒットポイント HP	A	ぼうぎょ	C
マジックパワー MP	A	すばやさ	A
こうげき	A	かしこさ	A

デイン系の呪文に比較的弱く、メラ、ヒャド、吹雪系の耐性も少し低い。その他の攻撃呪文には強く、特にルカニ、ボミエ、マヒ系以外の特技には完全無敵。攻撃力と守備力が高いので、攻撃呪文よりも『せいしんとういつ』や『ギガスラッシュ』などで相手に大ダメージを与えよう。

次なる配合先（つぎなるはいごうさき） 272/273

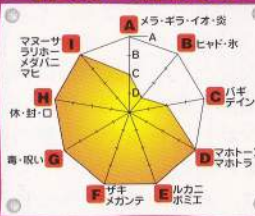
生息地（せいそくち） ねむりのとびら（30、ぬし）
※ただし、ここでは仲間にならない

シドー

覚える特技（おぼえるとくぎ）

ひのいき（4）
つめたいいき（4）
ジゴスパーク（35）

成長力（せいちょうりょく）

ヒットポイント HP	C	ぼうぎょ	D
マジックパワー MP	A	すばやさ	A
こうげき	C	かしこさ	A

すべての状態異常系の特技とザキ、メガンテ系にほぼ無敵。弱点は炎、吹雪系なので、息攻撃をもつ相手には注意しよう。その他のメラ、ギラ、イオ、ヒャド、バギ、デイン系の攻撃呪文にはそこそこ強い程度だ。成長は遅いがＬＶ35で覚える『ジゴスパーク』は強力な特技だぞ。

次なる配合先（つぎなるはいごうさき） 264/266

生息地（せいそくち） はかいのとびら（29、ぬし）
※ただし、ここでは仲間にならない

■…特技によって思いつく。 ◎…思いついたあともものこす。
☒…思いついたあとに忘れる。

■…特技によって思いつく。 ◎…思いついたあともものこす。
☒…思いついたあとに忘れる。

ゾーマ

覚える特技(おぼえるとくぎ)

つめたいいき(4)
いてつくはどう(21)
ビッグバン(37)

成長力(せいちょうりょく)

HP	C	ぼうぎょ	D
MP	A	すばやさ	A
こうげき	A	かしこさ	A

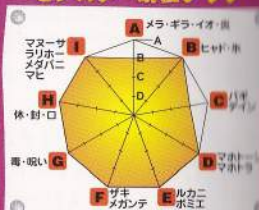
????系の種族の中では耐性の強さがトップクラス。イオ、ヒャド、バギ、ザキ、メガンテ系の攻撃呪文と、状態異常系の特技にほぼ無敵の耐性をもっている。『マダンテ』にも強く、攻撃力も高いので、対戦では活躍してくれるだろう。メラ、デイン系の特技には注意したい。

モンスター耐性グラフ

次なる配合先(つぎなるはいごうさき)
266/268

生息地(せいそくち)
しはいのとびら(30、ぬし)
※ただし、ここでは仲間にならない

おすすめ配合(はいごう)

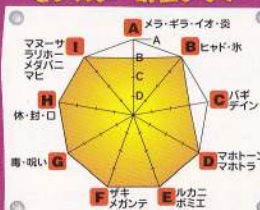
■…特技によって思いつく。 ◎…思いついたあとものこす。
☒…思いついたあとに忘れる。

ダークドレアム

覚える特技(おぼえるとくぎ)

ひのいき(4)
つめたいいき(4)
デイン(7)

成長力(せいちょうりょく)

HP	A	ぼうぎょ	C
MP	A	すばやさ	A
こうげき	A	かしこさ	A

すべての特技に対して耐性が高く、これといった弱点をもっていない。『マダンテ』にも強く、ヒャド系以外の攻撃呪文が少し効く程度だ。配合して作れるモンスターの最終型だけあり、攻撃力や守備力など能力値も高く、成長させるとほぼ最大になる。『わたぼう』を残すかどうかで悩みそう!?

モンスター耐性グラフ

次なる配合先(つぎなるはいごうさき)
これが最終型なので、あとは配合を繰り返し+を増やそう!

生息地(せいそくち)
配合でしか作れない

おすすめ配合(はいごう)

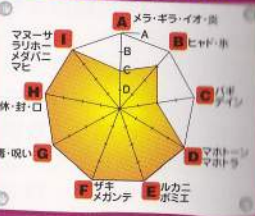
■…特技によって思いつく。 ◎…思いついたあとものこす。
☒…思いついたあとに忘れる。

デスタムーア

覚える特技（おぼえるとくぎ）

タッツウしょうかん（21）
ジゴスパーク（35）
ビッグバン（37）

成長力（せいちょうりょく）

HP	C	ぼうぎょ	D
MP	A	すばやさ	A
こうげき	A	かしこさ	A

マヒ、マホトラ系以外の状態異常系特技にほぼ無敵。攻撃系の特技では、メラ、炎系、バギ、デイン系の攻撃呪文にダメージを受けてしまう。成長させると『ビッグバン』などの強力な特技を覚えてくれるぞ。デスタムーア（変身）にするときはさそりアーマーを強く育てておこう。

モンスター耐性グラフ

次なる配合先（つぎなるはいごうさき）: 267/268

生息地（せいそくち）: がんこじいさんのとびら（30、ぬし）
※ただし、ここでは仲間にならない

おすすめ配合

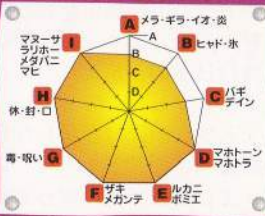
■…特技によって思いつく。 ◎…思いついたあともものこす。
⊠…思いついたあとに忘れる。

デスタムーア（最終）

覚える特技（おぼえるとくぎ）

せいしんとういつ（19）
いてつくはどう（21）
ビッグバン（37）

成長力（せいちょうりょく）

HP	A	ぼうぎょ	C
MP	A	すばやさ	A
こうげき	A	かしこさ	A

炎系、吹雪系、デイン系が少し効く程度で、その他の特技にはほぼ無敵。耐性だけならダークドレアムにも匹敵するのだ!!

LVは上がりにくいが、能力値の伸びが高いので、戦闘での即戦力になるだろう。覚える特技も強力なものばかり。????系最強クラスの実力をもっている。

モンスター耐性グラフ

次なる配合先（つぎなるはいごうさき）: 265

生息地（せいそくち）: 配合でしか作れない

おすすめ配合

⊠…思いついたあとに忘れる。

デスタムーア（変身）

覚える特技（おぼえるとくぎ）

ひのいき（4）
たいあたり（13）
やみのはどう（22）

成長力（せいちょうりょく）

HP	C	ぼうぎょ	D
MP	A	すばやさ	A
こうげき	A	かしこさ	A

変身前と比べて、メラ、バギ、マホトラ系の特技に耐性が高くなるが、炎系、デイン系に弱いことは変わらない。またルカニ、ボミエ系にも少し弱くなる。

デスタムーア（変身）から最強の剣技『ギガスラッシュ』に対して、少し耐性が高くなってくるのがうれしいところだ。

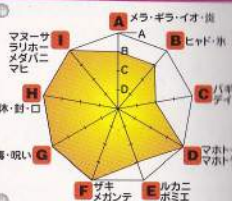
モンスター耐性グラフ

次なる配合先 265/267

生息地 配合でしか作れない

おすすめ配合

デスピサロ

覚える特技（おぼえるとくぎ）

ひのいき（4）
れんぞくこうげき（20）
ジゴスパーク（35）

成長力（せいちょうりょく）

HP	D	ぼうぎょ	D
MP	A	すばやさ	A
こうげき	A	かしこさ	A

弱点は炎、吹雪、デイン系の特技。とはいえ、状態異常系の特技にほぼ無敵の耐性をもっているところが強みだ。攻撃呪文ではヒャド系に強く、その他は平均的な耐性をもつ。攻撃力が高く、覚える特技も『れんぞくこうげき』など直接攻撃向け。パーティの前線に立たせるといいかも。

モンスター耐性グラフ

次なる配合先 262/272

生息地 ねだやしのとびら（30、ぬし）
※ただし、ここでは仲間にならない

おすすめ配合

ハーゴン

覚える特技(おぼえるとくぎ)
ギラ(4)
イオ(5)
タッツウしょうかん(21)

成長力(せいちょうりょく)			
HP	D	ぼうぎょ	D
MP	A	すばやさ	A
こうげき	D	かしこさ	A

マホトラ、マヒ系以外の状態異常系の特技にほぼ無敵の耐性をもつ。攻撃呪文ではザキ、メガンテ系に無敵。炎系、吹雪系、デイン系にかなり弱く、その他の呪文にも強い方ではない。

もともと覚える特技はあまり強くないので、配合で対戦時に使える強力な特技を覚えさせよう。

次なる配合先(つぎなるはいごうさき) 271/274

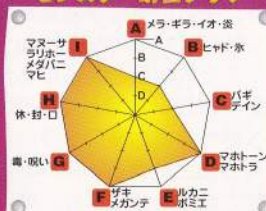
生息地(せいそくち) はかいのとびら(29、ぬし)
※ただし、ここでは仲間にならない

????系

バラモス

覚える特技(おぼえるとくぎ)
イオ(5)
がんせきおとし(17)
ジゴスパーク(35)

成長力(せいちょうりょく)			
HP	D	ぼうぎょ	D
MP	A	すばやさ	B
こうげき	D	かしこさ	B

デイン系の呪文に弱く、他の攻撃呪文にもあまり強くない。他の????系より耐性の能力値が少し低いが、状態異常系の特技には全体的に高い耐性をもっている。バラモスを作り出すまでの手順が短いので、1体1体のモンスターのLVを高く上げてから配合するようにしよう。

次なる配合先(つぎなるはいごうさき) 267/274

生息地(せいそくち) あやつりのとびら(27、ぬし)
※ただし、ここでは仲間にならない

…特技によって思いつく。 …思いついたあとものこす。
…思いついたあとに忘れる。

ミルドラース

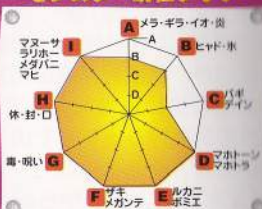
覚える特技(おぼえるとくぎ)

メラ(2)
イオ(5)
デイン(7)

成長力(せいちょうりょく)

HP	D	ぼうぎょ	D
MP	A	すばやさ	A
こうげき	A	かしこさ	A

マヒ、マホトラ系にちょっと弱いが、それ以外の状態異常系の特技にはほぼ無敵の耐性をもっている。また攻撃系の特技にも全体的に耐性が高い。ほかの????系と比べ耐性の能力値のバランスがよいのも魅力的だ。HPや攻撃力など能力値の伸びもよく、使いやすいモンスターだ。

次なる配合先(つぎなるはいごうさき) 266/268/273

生息地(せいそくち) バザー端のとびら(30、ぬし)
※ただし、ここでは仲間にならない

…特技によって思いつく。 …思いついたあとものこす。
…思いついたあとに忘れる。

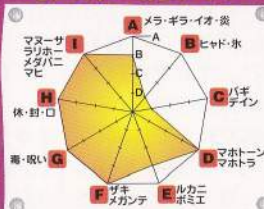
ミルドラース(変身)

覚える特技(おぼえるとくぎ)

ひのいき(4)
いきをすいこむ(18)
いてつくはどう(21)

成長力(せいちょうりょく)

HP	A	ぼうぎょ	D
MP	A	すばやさ	A
こうげき	A	かしこさ	A

変身前と比べると、ヒャド、バギ、デイン系の攻撃呪文に弱くなるが、炎系、マヒ系の特技に少し強くなる上に、HPの伸びがよくなる。変身前に比べて全体的に特技がにがてな分、高いHPと攻撃力を生かして直接攻撃を任せるといいかも。デンタザウルスを強くしてから配合するようにしよう。

次なる配合先(つぎなるはいごうさき) 266

生息地(せいそくち) 配合でしか作れない

…特技によって思いつく。 …思いついたあとものこす。
…思いついたあとに忘れる。

ムドー

覚える特技(おぼえるとくぎ)

ひのいき(4)
つめたいいき(4)
どくのいき(10)

成長力(せいちょうりょく)

HP	D	ぼうぎょ	C
MP	A	すばやさ	A
こうげき	A	かしこさ	A

弱点はデイン系の呪文とマダンテ。その他の特技には炎系、吹雪系、バギ系の攻撃系特技にほぼ無敵で、状態異常系の特技にもかなり高い耐性をもっている。
扉のぬしで仲間にできるダークホーンを使って作るのが簡単だが、なるべくLVを上げてから配合したい。

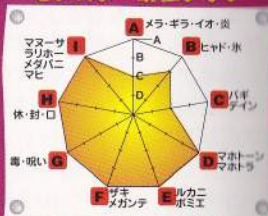
モンスター耐性グラフ

生息地(せいそくち)
格闘場右のとびら(27、ぬし)
※ただし、ここでは仲間にならない

おすすめ配合(はいごう)

…特技によって思いつく。 …思いついたあとものこす。
…思いついたあとに忘れる。

りゅうおう

覚える特技(おぼえるとくぎ)

ギラ(4)
めいそう(27)
ドラゴラム(28)

成長力(せいちょうりょく)

HP	D	ぼうぎょ	D
MP	A	すばやさ	A
こうげき	D	かしこさ	A

マホトーンや毒、呪い系など状態異常系の特技にはかなり高い耐性をもっている。弱点はイオ、バギ、デイン系の攻撃呪文で、耐性がかなり低い。????系の中では作るのが簡単な方。おすすめ配合のように、強力な特技を覚えさせながら作るようにしたい。『めいそう』は使える特技だぞ。

モンスター耐性グラフ

生息地(せいそくち)
やぼうのとびら(30、ぬし)
※ただし、ここでは仲間にならない

…特技によって思いつく。 …思いついたあとものこす。
…思いついたあとに忘れる。

????系

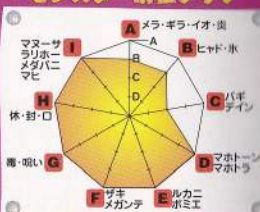
りゅうおう（DRAGON）

覚える特技（おぼえるとくぎ）

ひのいき（4）
みなごろし（13）
ひかりのはどう（24）

成長力（せいちょうりょく）

HP	D	ぼうぎょ	D
MP	A	すばやさ	A
こうげき	C	かしこさ	B

状態異常系の特技にはほぼ無敵で、その他どの特技にも平均的に耐性が高いが、バギ、デイン系はにがてだ。変身前のりゅうおうに比べるとかなり耐性が高くなっており、????系の中でもかなり高い方。それに加えて『マダンテ』にも少し耐性があるのが大きな魅力だ。

🅘…特技によって思いつく。 ⊙…思いついたあとものこす。
☒…思いついたあとに忘れる。

モンスターズファイル さくいん
MONSTERS FILE INDEX

【あ】

【か】

ドラゴンクエスト
モンスターズ
MONSTERS

テリーのワンダーランド

エニックスミニ百科34

テリーのワンダーランド　©アーマープロジェクト・バードスタジオ・ENIX1998

公式ガイドブック3 最強マスター究極データブック

●企画・制作　株式会社エニックス

●編集・構成　濱口正樹　竹部晴信（STUDIO HARD）

●デザイン　大内寛治（DNP MEDIA CREATE）

●ゲーム解析　佐々木清晃　明石拓也

●本文　添田寛明　桑木貴章

●編集協力　堀田美和　吉田優一

●カバー・本文イラスト　東映アニメーション株式会社、村上ゆみ子

1999年 3月19日　初版発行
1999年11月15日　7刷発行
発行人　福嶋康博
編集人　千田幸信
発行所　株式会社エニックス
〒151-8544　東京都渋谷区代々木4-31-8
書籍編集　Tel.03-5352-6430
出版営業　Tel.03-5352-6441
印刷所　大日本印刷株式会社

ISBN4-87025-999-0 C0176